



ВСЕ ИГРЫ • ВСЕХ ЖАНРОВ • ДЛЯ ВСЕХ

ШПИЛЬ №6 2005

ИГРОВОЙ ЖУРНАЛ НОВОГО ПОКОЛЕНИЯ

Devil May Cry 3: Dante's Awakening

вечно молодой, вечно демон

Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy

загляни врагу в мозги

Brothers in Arms: Road to Hill 30

60-летию Победы посвящается

The Punisher

девяно по-американски



ПОСТЕРЫ

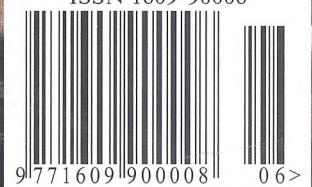
Resident Evil 4

утро ночи живых мертвецов

ТАКЖЕ В НОМЕРЕ:

Адреналин-шоу, Cold War, Final Fantasy XII, Койоты: Закон пустыни, Scrapland: Хроники Химеры, Пограничье, Миротворцы: Возмездие, Братья пилоты 3D 2: Тайны клуба собаководов, Танкисты Второй Мировой, Властители Средневековья (Medieval Lords)

ISSN 1609-90006



Подписной индекс – 23852

Slim LCD монітори



LG

Life's Good

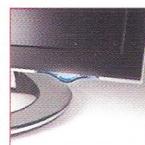
як не крути – ІДЕАЛЬНО

*forte Mirror
WIDE*



Гарантія!^{*}
на кожний піксель

<http://ua.lge.com>



reddot design award
winner 2005

ULTRA Slim серія (Flatron LCD L1980Q(U), L1780Q(U))



L1980Q(U)

- Тип: 19" РК монітор
- Яскравість: 250 кд/м²
- Контраст: 500:1
- Час реакції матриці:
8 мс (для моделі L1980Q)
12 мс (для моделі L1980U)
- Кути огляду: 160° (гор.)/160° (верт.)
- Інтерфейс:
 - Цифровий (DVI)
 - Аналоговий (D-Sub)
- Спеціальні функції:
 - AutoMirror (АвтоДзеркало)
 - AutoPivot (АвтоПоворот)
 - Безкнопочне управління
 - LiquidColor
 - FLATRON *f* ENGINE
- Подвійний шарнірний механізм
- Сенсорна кнопка живлення



L1780Q(U)

- Тип: 17" РК монітор
- Яскравість: 250 кд/м²
- Контраст: 500:1
- Час реакції матриці:
8 мс (для моделі L1780Q)
12 мс (для моделі L1780U)
- Кути огляду: 160° (гор.)/160° (верт.)
- Інтерфейс:
 - Цифровий (DVI)
 - Аналоговий (D-Sub)
- Спеціальні функції:
 - AutoMirror (АвтоДзеркало)
 - AutoPivot (АвтоПоворот)
 - Безкнопочне управління
 - LiquidColor
 - FLATRON *f* ENGINE
- Подвійний шарнірний механізм
- Сенсорна кнопка живлення

Центральний сервісний центр "Лагуна Сервіс" у Києві: тел. (044) 412-42-19

*При наявності навіть одного яскравого дефектного пікселя чи суб-пікселя у моніторів 40-ї та 80-ї серій (Lxx40x, Lxx80x) Ви маєте можливість звернутись до уповноважених сервісних центрів для усунення дефекту. Наявність одного темного пікселя чи суб-пікселя допускається. Перелік сервісних центрів вказано на гарантійному талоні.

Спеціальна пропозиція дійсна з 1.05.05 по 31.08.05

Не спіймай вночі?

Шукай пригод

в Мобільному GPRS-Інтернеті!

Скористайся вигідним тарифом!

Мобільний GPRS-Інтернет

Денний
(08:00-00:00)

4,48 грн/мб

Нічний
(00:00-08:00)

~~4,48 грн/мб~~ 0,84 грн/мб

Ціни вказано з урахуванням ПДВ без нарахування ПФ

ЗАТ „УМЗ“ / Лицензія Державязку АА № 77/20189 від 29.12.04



Завжди дешевше!
www.jeans.com.ua
8-800-50-000-50
(детальна інформація: безкоштовно в Україні; цілодобово)

INTRO

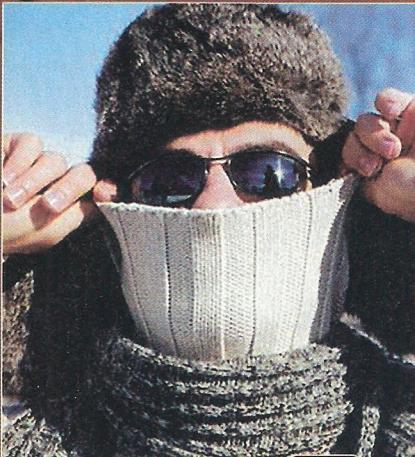
Современный мир пропитан ложью, как торт «Наполеон» ванильным кремом. Верить можно только в том случае, если вам говорят о чем-то плохом. Если же что-то хвалят, трубите SOS – у вас над головой уже занесли тяжелую табуретку. К примеру, если девушка в чате вам пишет: «Ну может, я чуточку полновата», то – О, ДА! – можете ДАЖЕ не сомневаться. Но если она говорит – «Ты нам так понравился, что мы с подружкой хотели бы пригласить тебя на двойное свиданье», то быстро закрывайте окно и срочно меняйте айпишник. Наверняка вы стали жертвой радикальных исламистов.

По той же самой причине вы можете смело верить во всё, что написано ниже – я не пытаюсь вам ничего нахваливать, я наоборот говорю, что все ужасно.

Хуже всего, что очень часто люди врут не со зла и даже не за деньги. Просто такова наша природа. Вы только взгляните в их кристально честные глаза, когда они говорят что-то вроде: «Дружище! Иди работать в сисадмины! Будешь уважаемым и успешным, как я! Кстати, можно, я допью твое пиво – там на донышке, я вижу, осталось?». Или: «Боже, как хорошо мы отдохнули на горнолыжном курорте! Давай в следующем году с нами! К слову, не хочешь расписаться на моем гипсе? Да без разницы – можешь писать хоть на том, что на руке, хоть том, что на ноге. Или даже на шейном корсете».

Ложь порождает ложь и ложью богатеет. А самая большая мистификация, которая множится и растет с молчаливого согласия всех – что лето это, мол, прекрасно и замечательно. Да вы сами посмотрите, что тут замечательного? – ползешь по этому городу, как таракан в микроволновке. Это чудесно, да? И что даже самая холодная «cola» через минуту на вкус, как сырья нефть. А проезд в общественном транспорте, где к тебе прижимаются сразу три потных дяди и одна ну очень потная тетя, напоминает самые гадкие сюжеты с тех кассет, которые продавцы на раскладках обычно прячут под прилавком в черных пакетах. Тьфу, гадость какая...

Скорее бы уже снежок. Ведь говорят же: зима – это чудесно.



Содержание

Эхо планеты

News	4
Columbia Бразерс	54

Девушка месяца

8

Абзац июня

9

MegaGame

Devil May Cry 3: Dante's Awakening	10
Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy	14

Ждем-с!

Final Fantasy XII	18
Адреналин-шоу	20
Cold War	22
Fahrenheit: недетская игра	24

To play or not to play

Scrapland	28
Resident Evil 4	30
Койоты: Закон пустыни	38
Brothers in Arms: Road to Hill 30	42
The Punisher	46

Чуваак!

«Табула Раса»: уйти, чтобы вернуться...	50
---	----

Cell-o-fan

Эра маленьких тарифов «ДЖИНС»	52
life:) – интересные услуги	52
Полное 3D в мобиле	53

Animania

Manie Manie – The Labyrinth Tales	56
-----------------------------------	----

Clubничка

Asus Spring Cup	58
Хит-парад клубных игр июня	61

Железный Boom!

А за физику ответит PhysX!	62
----------------------------	----

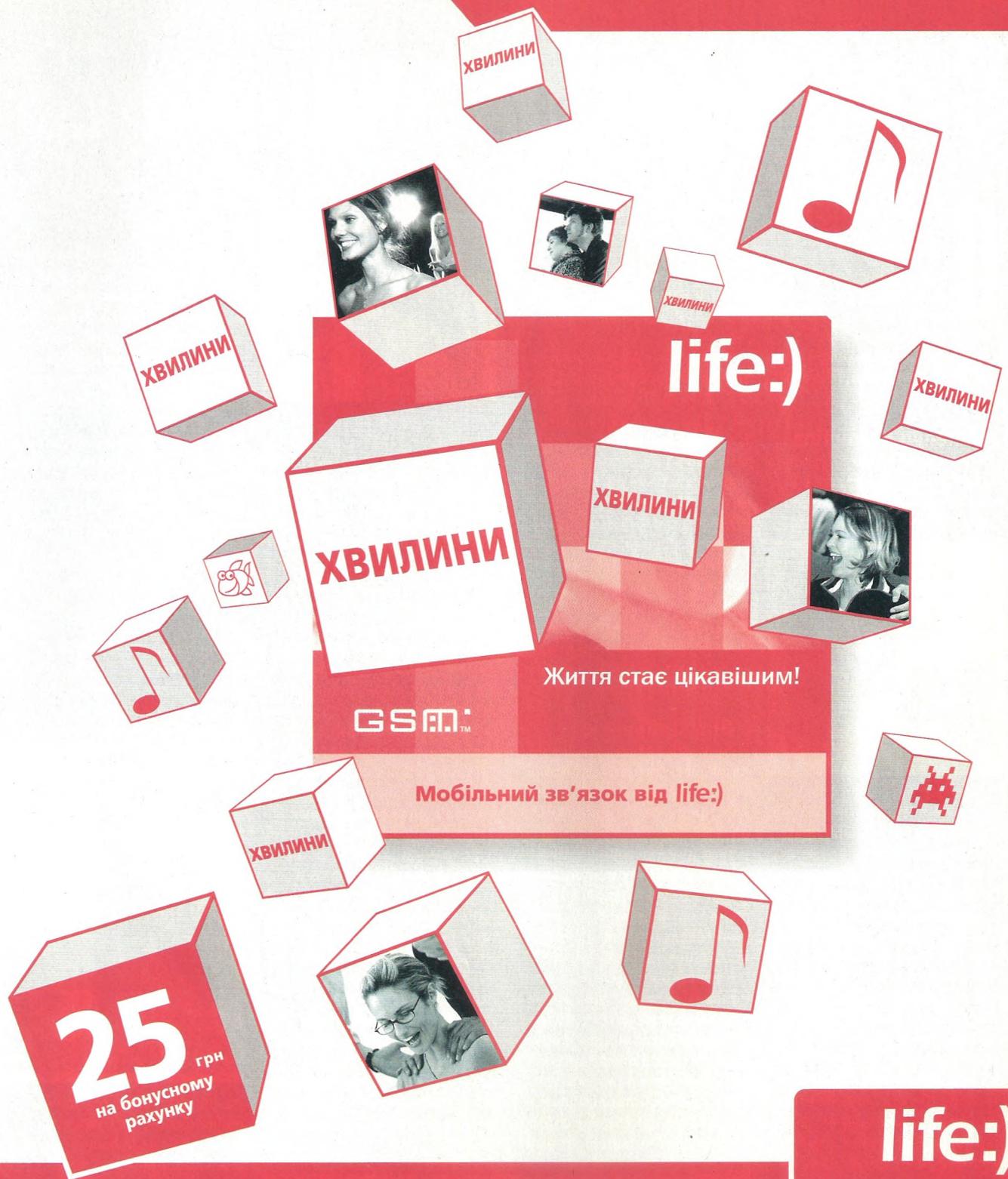
Outro

64

Р.С.: 12-балльная система оценки игр:

- 0-2 – таких игр не существует;
- 3-4 – полный ацтой;
- 5-6 – стоит поиграть для общего развития;
- 7-8 – на любителя (а вообще –, неплохо);
- 9-10 – классная игра с маленькими недостатками;
- 11 – шедевр. Обязательно купите;
- 12 – нет слов. Такие игры выходят раз в несколько лет и ломают устоявшиеся стереотипы (например, Half-life).

БІЛЬШЕ ПЕРЕВАГ



Підключітесь з 1 травня до 31 липня 2005 року та отримайте на три місяці

1500 **ХВИЛИН**
MMS
у мережі life:)

3 логотипи та 3 мелодії або 3 Java-гри

GSM

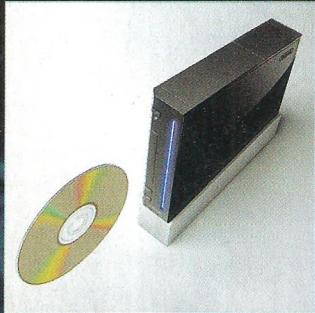
Детальна інформація: 8 800 50 5433 0 або 5433 у мережі life:) www.life.com.ua

Свежие железяки на E3

Проведенная в середине мая традиционная выставка E3 стала не только парадом новых игр, но и местом представления сразу трех приставок нового поколения от трех основных игроков этого рынка – Nintendo, Microsoft и Sony.

Nintendo Revolution

Консоль Nintendo Revolution гостям выставки представил президент компании Nintendo Сатору Ивата. Это еще было



нормально и ожидаемо, а вот, что он представил еще и новую версию карманный приставки GameBoy, стало для многих неожиданностью. О мини-приставке компания до сих пор и словом не обмолвилась, и тут на тебе! – готовый продукт, который появится в магазинах по всему миру уже осенью этого года. Маленькая консоль по размерам действительно Micro – 10,1 x 5 x 1,7 см да и весит она 79 грамм. На GameBoy Micro пойдут игры от Game Boy Advance SP, отличие будет только в качестве картинки, и передние панели Micro можно будет менять как в новых мобильных телефонах.

Nintendo Revolution, конечно же, будет больше этой мини-приставки, но зато она будет значительно меньше аналогичных приставок конкурентов. По размеру ее сравнивают с приводом DVD для компьютера – приставка будет по объему как три таких привода, несколько толще и в полтора раза длиннее. На при-

ставке можно будет воспроизводить диски DVD, использовать сети Wi-Fi. В ней будет встроен карт-ридер для карт памяти Secure Digital, а также порты USB и 512 Мб флеш-памяти.

Revolution построена на четырех процессорах IBM G5 2,5 ГГц со 128 Кб кэш-памяти L1 и 512 Кб, разделяемой L2. В качестве графического процессора в приставке будет использоваться двух-ядерный чип ATI RN250 с 1 Мб памяти eDRAM. Контроллеры будут соединяться с консолью посредством беспроводной связи, какой – пока неизвестно.

Как и у микро-приставки, Revolution будет совместима со старой моделью: на ней можно будет запускать игры с модели GameCube.

PlayStation 3

Sony представила в Лос-Анджелесе игровую консоль PlayStation 3, которая появится в продаже весной 2006 года. PS3 будет выпускаться в трех цветовых решениях: белом, черном и серебряном. Как и в Revolution, контроллеры (до семи штук) будут соединяться с консолью по беспроводному каналу связи (забудьте о ломающихся проводах геймпада!). Для хранения данных в системе будет встроен жесткий диск форм-фактора 2,5 дюйма, а также будут иметься разъемы для карт памяти CompactFlash и Memory Stick. Кроме этого, в PS3 будет четыре разъема



USB 2.0 и адаптер Gigabit Ethernet

В качестве «мозга» системы будет использоваться супер-производительный процессор Cell («ячейка»), созданный совместно компаниями IBM и Toshiba, с частотой 3,2 ГГц (а не 4 ГГц, как Sony заявляла ранее). По архитектуре процессор не менее интересен, чем процессоры для современных компьютеров: он состоит из восьми векторных процессоров (конвейеров) и одного процессора, который будет разделять между ними задания. По словам Sony, новый процессор Cell примерно в 35 раз быстрее процессора, который работал в PlayStation 2.

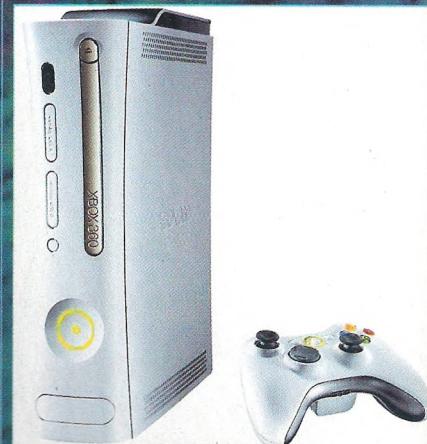
Ясно, что и в PS3 будут использоваться DVD. На этот раз это не просто DVD, а DVD нового поколения, использующие голубой лазер – Blu-ray, с помощью которого на одну болванку пишется до 50 Гб данных. PS3 будет выводить изображение в формате 1080p – это стандарт для нового телевидения высокой четкости, набирающий обороты по всему миру благодаря внедрению цифрового телевидения.

Xbox 360

Microsoft представил свою консоль 12 мая, за пару дней до открытия выставки E3, опередив таким образом конкурентов хотя бы в том, что касается скорости открытия фактов о новой консоли.

Первое, что отличает консоль от конкурентных – дизайн. Сами посмотрите, это больше похоже на компьютер от Apple, в то время как конкуренты сделали нечто вроде необычно поставленного привода DVD.

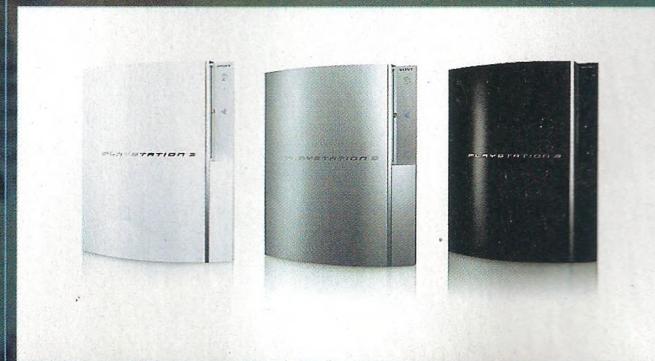
Xbox 360 создан на базе трех-ядерного процессора PowerPC с тактовой частотой 3,2 ГГц на каждое ядро, он оснащается графическим контроллером от ATI на 500 МГц. Для хранения данных в систему встроен жесткий диск на 20 Гб и 512 Мб ОЗУ. Всё вместе это

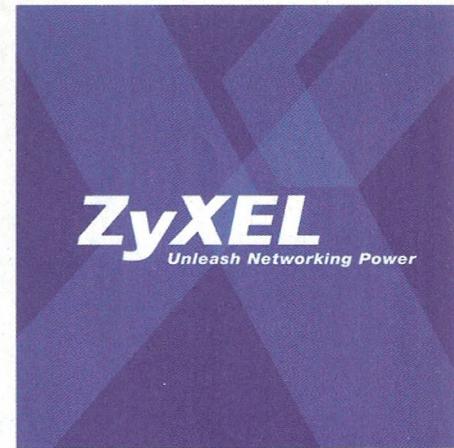
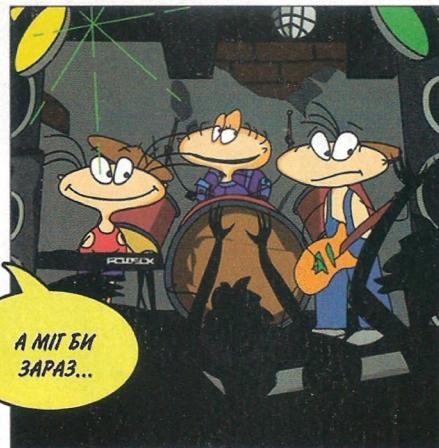


позволяет новой консоли выполнять порядка 1 миллиарда операций с плавающей запятой в секунду. Знатно!

Система также оснащена приводом DVD, двумя разъемами для карт памяти, пользующихся сейчас безумной популярностью, и двумя портами USB. Контроллеры к системе также подключаются по беспроводным каналам.

Как и PS3, приставка будет заточена под воспроизведение картинки на широкоформатных телевизорах с хорошим разрешением.





ТОВАР СЕРТИФІКОВАНІЙ



ІКС-МЕГАТРЕЙД
мережеві рішення

Дистрибуція мережевого обладнання

03005, Київ, вул. Смоленська, 31/33, корпус 3.
Адреса для листування: Київ, 03005, а/с 3.
Тел.: (044) 538-00-06 (багатоканальний),
факс: (044) 538-00-16. www.megatrade.com.ua
E-mail: office@megatrade.com.ua.

ПАРТНЕРИ:

Дніпропетровськ: РІМ 2000 т. (0562) 65-64-68; **Донецьк:** Мережа комп'ютерних супермаркетів "Нова Електроніка" т. (062) 385-48-88; **Житомир:** СЕТ т. (0412) 24-39-20; **Запоріжжя:** Мережа магазинів "Комп'ютерний Всесвіт" т. (0612) 13-00-51, **Фотоком** т. (0612) 12-69-04; **Київ:** ВЕРСІЯ т. (044) 554-27-47, **Гранд-Сервіс** т. (044) 456-47-77, **Енглер-Україна** т. (044) 568-58-68, **Італ** Лтд т. (044) 235-92-52, **Комтексервіс** т. (044) 236-88-00, **K-Trade** т. (044) 252-92-22, **Еверест** т. (044) 464-77-77, **Навігатор** т. (044) 241-94-94, **Промрегіон** т. (044) 249-71-29, 244-96-20, **Мережа магазинів "Фокстрот"** т. 8-800-500-15-30, **Мережа магазинів МКС "Комп'ютери та офісна техніка"** т. (044) 236-20-92, **Юнітрейд** т. (044) 461-88-88, 8-800-507-70-70; **Миколаїв:** АДМ т. (0512) 47-22-81; **Одеса:** Неолоджик т. (048) 728-37-28, **ТіД** т. (0482) 37-52-22; **Суми:** Демекс комп'ютер т. (0542) 60-11-11; **Харків:** **Мережа магазинів МКС "Комп'ютери та офісна техніка"** т. (057) 714-95-21, **СПЕЦВУЗАВТОМАТИКА** т. (0572) 19-15-05; **Хмельницький:** 2СТ т. (0382) 70-07-07; **Черкаси:** **МегаСтайл** т. (0472) 45-12-62.



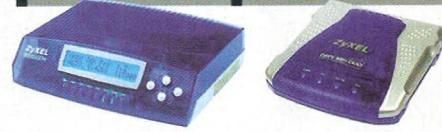
Нові пригоди Масяні, Хрюнделя та Лахматого можна побачити за адресою:

Бережи свій ZyXEL змолоду!

модеми серії **OMNI 56K**

OMNI 56K PRO

OMNI 56K DUO



OMNI 56K NEO

OMNI 56K UNO



OMNI 56K MINI

OMNI 56K PCI Plus



Модеми Omni 56К

- Максимальна швидкість доступу в Інтернет
 - Надійний зв'язок на будь-яких лініях
 - Легке встановлення та простота у використанні
 - Три роки гарантії

OMNI.ZyXEL.RU

Новые игры и проекты на E3

Да, E3 – это вам не конференция разработчиков игр! Это полномасштабное шоу, куда съезжаются самые отъявленные монстры игрового мира, чтобы представить новинки, которые появятся сегодня-завтра, а может, и через год-два.

Представленных игр на E3 было множество, но задерживать внимание на каждой из них – времени не хватит. Посему мы решили рассказать о том, что представили крупнейшие издатели на этом шоу игр и игровых технологий.

К примеру, компания **Activision** объявила о том, что в будущем из-под ее крыла выйдут такие многообещающие проекты, как Quake IV, Call of Duty 2 и Call of Duty 2: Big Red One, Tony Hawk's American Wasteland, X-Men Legends II: Rise of Apocalypse и The Movies. Кроме этого, компания Activision заявила о подготовке к выпуску менее интересных проектов типа Fantastic Four, Shrek SuperSlam и других.

Японская **Namco** показала на выставке также много игр, часть из которых выйдет уже в этом году. Это, например, Soul Calibur III (давно не было хороших файтингов!), MotoGP 4, Mage Knight Apocalypse, Dead To Rights: Reckoning и Hellgate: London. Остальные проекты, не считая, разве что, Urban Reign, Tales of Legendia да долгожданной Sniper Elite, будут интересны скорее всего только самим японцам ☺. Специфический рынок этой страны принимает и худшие образцы игроделания.



Vivendi Universal Games на выставке сделала основной упор на StarCraft: Ghost, которую мы уже ждем – как бы не соврать – года два, наверное. Хвастались представители компании и своим шедевром, World of Warcraft, покорившем



Devil May Cry 4

мир не только любителей RPG и привлекшую добрую половину варкраfterов. Слишком уж завлекательный мир создали спецы по фэнтези из Blizzard. О мафиозном Scarface: The World is Yours мы уже писали, а вот о проекте под названием 50 Cent: Bulletproof вы еще вряд ли слышали. Кроме этого, стоит вспомнить долгожданный проект F.E.A.R. – First Encounter Assault Recon, который, по словам издателя, увидит свет уже этой осенью.



2K Games среди своих хитов – о них расскажем чуть ниже – показала менее известные проекты, такие как Prey – шутер от первого лица, разработанный Human Head Studios, а также 24: The Game, рассказывающую историю агента контр-террористического отряда. Были у 2K Games и безусловные хиты. Например, Sid Meier's Civilization IV: надеемся на скорое появление этой классической стратегии, обещающей нам обновленный геймплей и новые особенности для однопользовательской и многопользовательской



игры. Кроме классической TBS компаний были представлены The Elder Scrolls IV: Oblivion, Serious Sam II, Conflict: Global Terror, Vietcong 2 и, конечно же, Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth для Xbox.

Electronic Arts делала упор на несколько проектов. Понятно, что один из них – Need for Speed: Most Wanted, который выходит уже этой осенью. Остальные основные проекты компании касались консолей и представляли меньший интерес. Хотя, стоит сказать, будущий продукт на основе комиксов Marvel может стать интересным.

Capcom пообещала в скромном времени выпустить игры:



Final Fight: Streetwise, Okami (о которой мы совсем недавно писали), новую серию в ряде игр Onimusha: Dawn of Dreams, Beat Down: Fists of Vengeance – настоящий городской криминальный экшен и Devil Kings.

LucasArts – это не только «Звездные Войны» во всех их

проявлениях. Если вы забыли, то старик Лукас напомнит вам: есть еще порох в пороховницах у Indiana Jones! Новая игра о похождениях боевого археолога уже не за горами. Но, конечно же, копек LA – это Star Wars. По этому поводу компания представила Star Wars Battlefront II, Star Wars Galaxies: The Total Experience и Star Wars Empire at War.

Напоследок вспомним еще пару проектов от **Midway**. Они представили на E3 игры для приставок Blitz: The League, Gauntlet: Seven Sorrows, L.A. Rush, Mortal Kombat: Shaolin Monks, The Suffering: Ties That Bind, а также игру для пристав-



вок нового поколения Stranglehold. Писишики смогут поиграть в Rise & Fall: Civilizations at War и Unreal Tournament 2007 (эта игра, кстати, выйдет в 2006 году).

Закроем тему E3 таким монстром, как **Ubisoft**. Эта компания показала на выставке проекты: Far Cry Instincts, Heroes of Might & Magic V, Prince of Persia 3, Tom Clancy's Ghost Recon 3, Tom Clancy's Rainbow Six Lockdown, America's Army: Rise of a Soldier, а также под замком (только для прессы) провела презентации игр Brothers in Arms Road to Hill 30: New Chapter и Myst V: End of Ages.

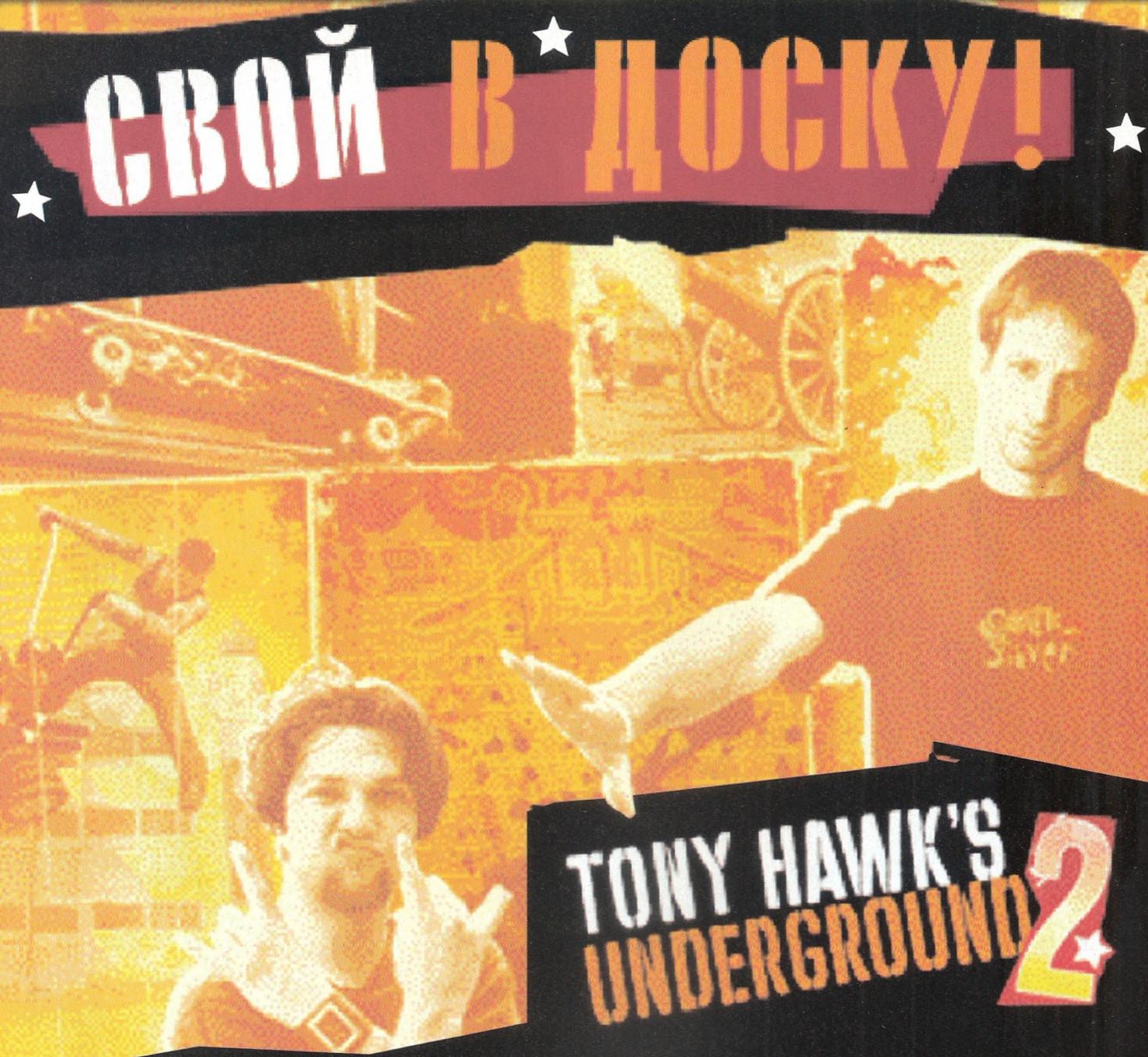
Так что в будущем нас ждут великие игры!



Найліцензійніший постачальник програмного забезпечення для домашніх комп'ютерів

1С МУЛЬТИМЕДІА

З питань партнерства звертатися: "1С Мультимедіа Україна" (044) 244-7870, info@games.1c.ua, <http://games.1c.ua>



«ПОДОРОЖ В ЗАХОПЛЮЮЧИЙ СВІТ СКЕЙТБОРДА»
AG.RU



Технологія Intel® Hyper-Threading Intel® Pentium® 4 забезпечує відмінну швидкість та плавність гри



ACTIVISION
activision.com

NEVERSOFT

BEENOX

BINK
VIDEO

gamespy.

DOLBY
DIGITAL

Отлично
работает
с...
Powered by
GameSpy

© 2005 Activision, Inc. Activision є зареєстрованою торговою маркою, THUG є торговою маркою компанії Activision, Inc. Всі права захищені. Tony Hawk є зареєстрованою торговою маркою Тоні Хоука. Розроблено компанією Beenox, Inc. GameSpy і слоган «Powered by GameSpy» є торговими марками GameSpy Industries, Inc. Всі права захищені. Dolby і символ подвійного D є торговими марками Dolby Laboratories. Всі інші торгові марки є власністю їх законних власників.

Intel, Pentium є товарними знаками або зареєстрованими товарними знаками корпорації Intel та її підрозділів в США та інших країнах.

© 2005 ЗАТ «1С». Всі права захищені.

1С:Мультимедіа, «Тоні Хоук Андерграунд», Активіжн, Инк, Бінокс, Инк

«Виробництво в Україні — ДП «Еврософтвером»

Мисс «ШПИЛЬ» ШОНЬ



Июньские абзацы



Пограничье

Жанр: RPG

Системные требования: Pentium III 833 МГц, 512 Мб, 64 Мб 3D Video

Не совсем типичный боевой ролевик с изрядной примесью адвентуры, сработанный на выдавшем виды движке под DirectX 8.1. Обширный мир, где магия сосуществует с технологией, огромное количество интересных мест, доступных для посещения, толпы врагов и горы артефактов. Однако изрядное количество недоделок вряд ли кому-то понравится.

Миротворцы: Возмездие

Жанр: LAN FPS

Системные требования: Pentium III 1.4 ГГц, 256 Мб, 64 Мб 3D Video

Настоящие американские ковбои не знают покоя – сержант Коулман и полковник Дредли (новые хохмы этого кадра – просто улет) снова с нами и снова в строю. А вместе с ними игрока ожидает 14 новых миссий, 44 вида оружия, 24 типа техники, включая танки, мотоциклы и вертолеты. Все это можно попробовать на 107 новых картах для сетевой игры, заточенных под четыре новых режима многопользовательских баталий. Больше и лучше – вот основные признаки любого качественного add-on'a, и «Миротворцы: Возмездие» соответствует им как нельзя лучше.

Братья пилоты 3D 2: Тайны клуба собаководов

Жанр: квест

Системные требования: Pentium II 700 МГц, 128 Мб, 32 Мб 3D Video

Очередная серия из предположительно бесконечных и бесконечно хитроумных приключений Шефа и Коллеги. Разумеется, в полном 3D, с новыми шутками и прочими интересностями. Основная изюминка игры – оригинальные запутанные головоломки и мини-аркады



от компании «К-Д Лаб», мастеров по части логических игр.

Танкисты Второй Мировой

Жанр: аркада/симулятор

Системные требования: Pentium III 1000 МГц, 128 Мб, 32 Мб 3D Video

Очередная история об американцах, самостоятельно и в одиночку выигравших войну. Действие происходит в апреле 1945 на территории оккупирован-



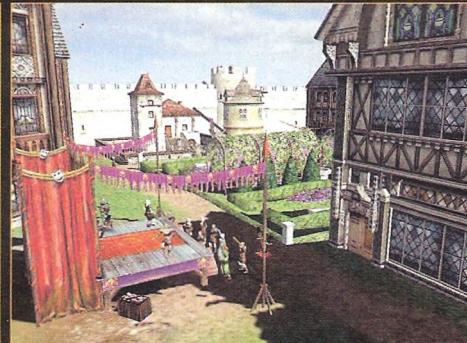
ной Франции. На протяжении десяти миссий экипаж машины боевой марки M4 пройдет через огонь и воду, танковые дуэли и противотанковые орудия и множество других пакостей. Игру выгодно отличает от множества подобных вполне пристойная графика и звуковое оформление.

Властили Средневековья (Medieval Lords)

Жанр: RTS

Системные требования: Pentium III 1000 МГц, 256 Мб, 64 Мб 3D Video

Игра является настоящим подарком для тех, кто не слишком почитает светлые рыцарские идеалы. Ведь если как следует подумать, то править огнем и мечом или серпом и оралом гораздо интереснее и выгоднее. Стратегия затрагивает все основные моменты функционирования средневекового города, а не только экономику или сражения. Для постройки доступно более сотни зданий, и такого не встретить больше нигде! Кроме того, помимо всего про-



чего в качестве оборонительных сооружений трехмерность игрового мира позволяет использовать не только искусственно созданные, но и естественные преимущества территории – холмы, перелески, водоемы и так далее.

ВІДЕОКАРТИ

PROFESSIONALNI
ІГРОВІ ПОВЕРХНІ
ICEMAT

ІГРОВІ МИШІ
RAZER

eletek

г. Киев, ул. Индустриальная, 27,
тел.: (044) 495-29-11,
www.eletek.com.ua

Название игры: Devil May Cry 3: Dante's Awakening
Данте
Жанр: Action/Adventure
Издатель: Capcom
Разработчик: Capcom
Сайт игры: www.capcom.co.jp/devil3

ОЦЕНКА:
Графика: 10
Геймплей: 11
Управление: 12
Звук: 11



Красота пафоса — страшная сила?

Когда-нибудь это должно было случиться. На протяжении двух лет игроки во всем мире перелопачивали бесчисленные вереницы форумов и игровых сайтов, по крупицам собирая правдивые (и не очень) слухи о проекте Devil May Cry 3: Dante's Awakening. Ожидание оказалось не напрасным. Встречайте: одинокий охотник на демонов с длинными белыми волосами, в красном плаще, двумя пистолетами и огромным мечом возвращается к нам в одной из самых ожидаемых игр 2005 года для PlayStation 2.

Возвращаясь к истокам

Как известно, предыдущая серия игры оказалась во многом провальным проектом.

Несмотря на всю зрелищность боевых схваток, Devil May Cry 2 не хватало хорошо проработанной сюжетной линии, стиля, разнообразия и грамотного дизайна

уровней. Именно поэтому, приступая к работе над третьей частью, руководство Capcom послало разработчиков R&D Studio 1 в долгое эротическое путешествие и отдало проект той же студии, которая сделала культовую первую часть. Проблему дистанцирования от позора Devil May Cry 2 команда R&D Studio 4 решила максимально радикальным способом — игра стала не сиквелом DMC 2, а приквелом оригинальной игры. «Мы решили восполнить пробелы в истории первой части. Сюжетная линия DMC 3 в полной





мере рассказывает о происхождении Данте и гротескном мире демонов. Вы узнаете, почему отец Данте – демон Спарда – пожертвовал собой ради свободы людей, о силе, которую унаследовали его сыновья, и цели их пребывания в этом мире. А также о том, почему Вирджиль предал своего брата и встал на сторону Зла», – рассказывает руководитель проекта Синдзи Миками.

Сущий кошмар для демонов

Впрочем, проработкой одной лишь сюжетной линии разработчики не ограничились, привнеся в игру ряд значительных нововведений. Начну, пожалуй, с рассказа о новой системе развития умений. В Devil May Cry 3 авторы

ввели целых шесть специализаций:

- **Trickster** – сбалансированный стиль, включающий более десяти приемов. Используя его, Данте может совершать тройные прыжки, бегать по стенам, вести стрельбу с двух рук, находясь в воздухе, наносить стремительные удары любым холодным оружием, с легкостью уклоняться от ударов противников, а также использовать врагов в качестве доски для сноуборда, разъезжая на них по уровню.
- **Gunslinger** – данный стиль рассчитан на использование огнестрельного оружия. Включает три режима ведения боя: стандартный (стрельба в движении), альтернативный (стрельба с двух рук,
- причем в любую сторону) и Rain Storm (Данте зависает в воздухе вниз головой и ведет огонь по противникам).
- **Sword Master** – используя этот стиль, игрок может наносить максимальные повреждения врагам с применением холодного оружия. Из дополнительных приемов стоит отметить возможность замораживать противников, атаковать огнем, использовать меч в качестве бурунга, а также создавать вокруг себя защитное поле.
- **Royal Guard** – стиль включает в основном использование защитных приемов. Позволяет ставить блоки и контратаковать противника.
- **Quicksilver** – используя этот стиль, Данте может превращаться в демона, нанося противникам смертельные удары холодным и огнестрельным оружием. Также Данте может останавливать время.
- **Doppelganger** – возможность использовать этот стиль вы получаете после нанесения поражения демону по имени Doppelganger. Кроме возможности перевоплощаться в демона, вы можете для борьбы с монстрами создавать своего двойника, которым при желании можно управлять со второго джойстика.



На протяжении игры вы не привязаны к использованию одного стиля; смена профиля, как и модернизация оружия и навыков, осуществляется в начале каждого уровня. Совершенствовать все это великолепие вы сможете, посещая импровизированные «магазины». Роль денег в игре, как и прежде, выполняют «Красные Сфера» (Red Orbs), получаемые после гибели монстров.

Впрочем, введением шести стилей и более чем шестидесяти приемов авторы не ограничились. Значительно был расширен арсенал главного героя. Например, помимо нескольких видов мечей, парных пистолетов, дробовика и гранатомета в игру введена электрогитара (!). Исполнение смертоносных композиций на гитаре сопровождается красивыми спецэффектами в виде сгущающихся туч, раскатов грома, ударов молний и полета стаи летучих мышей.

Ко всему этой красоте прилагается новая система комбо-ударов и возможность свободно переключаться между четырьмя видами оружия. Стоит ли говорить, что по степени напряженности и зрелищ-

ности боев у Devil May Cry 3 просто нет конкурентов. Фатальная хореография платинового блондина в стильном красном плаще с внешностью рок-звезды впечатляет. Охотник на демонов кружится в диком танце

смерти, нанизывая тела несчастных на крюки, снося головы, разрубая на части и оставляя за собой кровавый шлейф. Жаркие перестрелки щедро сдобрены остроумными комментариями главного героя. По количеству колкых фразочек Данте запросто уделяет

сских боевиков со всеми их броскими цитатами.

Выживут только самые стойкие

Перейдем к техническим деталям. Начнем с искусственного интеллекта. Эта часть игр всегда забавляет: разработчики как один клянутся, что сделали жутко умных противников, а на деле получается сплошная глупость. К счастью, это не относится к Devil May Cry 3. Искусственный интеллект демонстрирует просто чудеса смекалки и сообразительности. В основном ак-

цент сделан на взаимодействии врагов между собой. Когда на вас нападает толпа демонов, они стараются действовать сообща, окружая со всех сторон и атакуя одновременно. Понеся потери, монстры отступают, прячутся за укрытия, ожидая прибытия подкрепления, и атакуют из-за угла или сзади. Также они отлично умеют использовать численное превосходство и яростно набрасываются на вас, если зажать их в угол. Поэтому, выступая один на один с компьютерным интеллектом, всегда помните: стоит только переборщить с выставлением уровня сложности и хоть немного польстить себе, и пощады ждать не придется. Враги разорвут вас на кусочки в считанные секунды. Впрочем, для самых стойких игроков разработчики ввели помимо стандартных режимов игры (Easy, Normal, Hard) еще два дополнительных – Dante Must Die и Heaven or Hell. И если Dante Must Die еще можно осилить,





то пройти режим Heaven or Hell просто невозможно, хотя бы потому что на этом уровне сложности любой противник, будь-то обычный демон или босс, убивает Данте одним ударом.

Мрачная красота

Как и предыдущие игры серии, Devil May Cry 3 является одним из самых сильных в графическом плане проектов для PlayStation 2. Дизайн закрытых помещений с большим количеством мелких деталей послужит достойным примером для других разра-

ботчиков. Пустынные улицы города, разрушенные демонами здания, искореженная неоновая вывеска ночного клуба, глухие катакомбы, древний город, расположенный на берегу моря, готиче-



ские замки с огромными замками с бесконечной чередой комнат и коридоров. Все это создает неповторимую атмосферу, холодную, но в то же время способную очаровать и заворожить геймера. Просто удивительно, сколько сил и времени потратили художники, тщательно прорисовывая каждую мельчайшую и несущественную деталь! А высокая детализация объектов и грамотно подобранные текстуры только дополняют реальную нереаль-

ность происходящего, еще более погружая игрока в виртуальный мир.

Звук также заслуживает уважения. Замечательная подборка голосов делает диалоги приятными для слуха. Музыка



очень стильная, великолепно реализована контекстная зависимость. Плавная мелодия, сопровождающая прогулки по локациям, сменяется драматическим драйвом при появлении проблем.

In the end

В целом, по качеству с Devil May Cry 3 смогут тягаться очень и очень немногие экшен.

Проект поражает своей концептуальной законченностью, детальной проработанностью, прекрасным графическим исполнением и увлекательностью игрового процесса. А одно подтверждает правильность тезиса о том, что если долго ругать всех разработчиков подряд, то рано или поздно кто-то из них создаст замечательную игру. Например, такую, которой посвящена данная статья.

Крапивенко Ольга,
helga666@mail.ru



BE » COOL

Впевненість і свобода

Новий антиперспірант

COOL»SPRAY
від **Gillette**

Настільки потужний, що стримати його здатен тільки особливий балончик

Потужно захищає від потовиділення завдяки передовому механізму контролю за неприємним запахом

Зручно наноситься

13

Название: *Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy*

Разработчик: Midway Games

Издатель: Новый Диск

Жанр: action

Системные требования: Pentium 4 2 ГГц, 256 Мб, 64 Мб 3D Video

Официальный сайт: www.psiopsgame.com

ОЦЕНКА: 11+

Графика: 9

Геймплей: 11+

Управление: 9

Звук: 9

Сюжет/концепция: 10

PSI-OPS

THE MINDGATE CONSPIRACY

Психоника – внешне похожий на магию комплекс учений и дисциплин, основанных на использовании скрытых возможностей человеческого (и не только) мозга

В ближайшем будущем все сложится крайне не- хорошо. Таково было мнение многих, но немногие действительно знали, насколько все будет плохо. Когда военным чего-то не хватает, это плохо по определению, но когда они решают это что-то взять силой – это очень плохо, а когда это что-то – власть над миром, – это уже полный атас. И такой атас имел место быть – террористическая организация с крайне содержательным наз-

ванием «Движение» напала на секретную организацию «Mindgate», занимающуюся подготовкой специалистов, предпочитающих работать головой, а не руками.

Когда возникают подобного рода проблемы, их обязательно должен разгребать кто-то крайний. Агент Ник Скрайер не был крайним, его просто назначили на эту должность. Выбор, к сожалению, был не случайным – просто он был лучшим из лучших, и голова у него варила что надо, а зна-

чит, он в совершенстве владел массой сверхъестественных способностей.

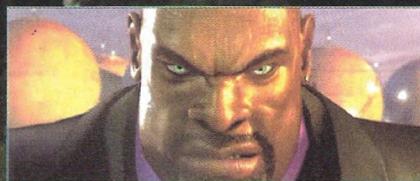
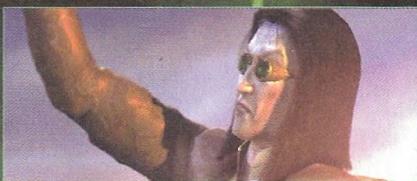
...по самой своей природе Путь был искусством, загадочным и до конца непостижимым. Он опирался не на логику и знания, а на веру. Путь являл собой нечто непрерывно меняющееся, не имеющее ни четко очерченных границ, ни пределов. С его помощью можно было достичь чего угодно, если, конечно, адепт, избравший Незримый Путь, мог при-

вать и передать необходимую энергию...

Ника победили, подкрасили, стерли память, имплантировали ложные воспоминания, а затем отправили бороться с «Движением». В ходе жестокой битвы против целой армии суперсолдат с бывшими военными-психониками во главе он умудрился выжить и попасть в плен.

По прибытии на базу террористов выяснилось, что всем заправляет некто Генерал,





почти сразу узнавший Ника. И не сносить бы тому головы, если бы не двойной агент Сара, разыскивающая свою сестру, похищенную много лет назад (элементы мелодрамы лишним не бывают даже в самом динамическом экшене). Именно она выпустила Скрайера на свободу, по ходу объяснив, что не все так просто.

Едва Ник немного пришел в себя, Сара вколова ему инъекцию чудодейственного препарата, моментом немного освежившего стертую память.

...энергия и жизненная сила организма – ничто без сознания, способного придать им форму и способ выражения, и без духа, наполняющего все это высшим смыслом.

болезненным. Однако использовать телекинез ему очень понравилось, тем более что летающие люди доставляли минимум хлопот и максимум удовольствия. В ходе путешествия по базе «Движения» и в погоне за его лидерами вспоминаются и другие способности, как то пирокинез или выкачка пси-энергии из голов мертвых или еще живых врагов.

...К сожалению, Путь не легко расставался со своими секретами. Те, кто хотел по нему идти, дорого платили за свое могущество. Чаще всего понимание к адепту Пути приходило во время мучительных испытаний...

А закончится вся эта катастазия весьма банально – из-

ко подтверждают правила. Так вот, Psi-Ops как раз и является таким приятным исключением. Игра во многом далека от идеала, но, тем не менее, это как раз тот редкий случай, когда единичные недостатки почти не мешают игровому процессу.

Графика, мягко говоря, не блещет; однотипные ландшафты, напичканные однотипными элементами с незапамятных времен «радовали» глаза обладателей консолей самых разных поколений. И тут уже ничего не попишешь, как говорится, – издержки производства. Скелетная анимация исключительна – дергать врагов с помощью телекинеза забавно, да и сам главный герой тоже может полетать, дергаясь,

все ролики от первого до последнего и таким образом посмотреть захватывающий фантастический боевик.

Перманентно возникают проблемы с отображением источников света и частиц вроде капель воды. Но это не смертельно, поскольку на игровой процесс не влияет ни в коей мере, просто немногого не эстетично.

Геймплей представляет собой настоящую феерию красок и движения – в борьбе с врагами все средства хороши, выбирай любое. Да, именно многовариантность поведения в той или иной ситуации является одной из самых сильных сторон игры.

Можно тупо пробежать уровень, расстреливая врагов

Шо, плющит, Михалыч?



Именно этот простой принцип и лежал в основе всех сил пси. Тот, кто это понимал, мог почерпнуть мистической энергии, наполняющей вселенную, приобретя тем самым поистине сверхъестественные возможности...

Побочным эффектом являлось то, что окружающие, лишь завидев Ника, странно взмахнув руками, отправлялись в полет, а приземление, как правило, было невероятно

мученный террором мир будет в очередной раз спасен, а все герои и злодеи получат по заслугам, согласно сценарию. Но до этого радостного момента главным героям еще нужно дождаться.

Глядя на Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy, волей-неволей приходится признать, что и среди «консольных гостей» иногда попадаются отличные экземпляры. Да, есть правила, а есть исключения из правил. И эти самые исключения толь-

ко мешок с тряпьем, если, к примеру, нечаянно наступит на гранату без чеки. Анимация движений и мимики приятна, но достигнуто это за счет замены скриптовых сценок на пререндеренные ролики общим весом около двух гигабайт. Впрочем, существует компактный вариант установки, без копирования видеороликов на жесткий диск. В меню есть очень интересная возможность беспрерывно проигрывать

из обычного оружия, почти не используя пси-способности. Можно расшвыривать солдат при помощи телекинеза, захватывать сознание противников и заставлять их атаковать своих или вытврять еще много крайне занятых вещей.

Под конец игры можно вообще забыть на пушки – в стократ круче и эффективнее поджигать ящики и швыряться ими в толпы врагов. Тем более что Ник одновременно при себе может таскать только два



Рота, П-А-А-Д-И-О-О-М!!!





вида оружия, один из которых – пистолет.

Да, порой бывает очень приятно, незаметно подкравшись, за шкирки вытащить надоедливого снайпера с не-приступной вышки, легким взмахом руки и движением мысли отбросить назад метко брошенную гранату ее же владельцу или с чувством припечатать к стенке особо резвого противника.

Все эти прелести стали возможны благодаря замечательному физическому движку Havok, грамотно прикрученному к игре. В частности,

противники, возникающие за спиной игрока прямо из воздуха. Даже если вы зачистили территорию, это еще не значит, что можно расслабиться. Нет, расслабляться нельзя, тем более что радость сохранения доступна только на чек-пойнтах. Впрочем, все они расставлены грамотно – до и после ключевых моментов, поэтому нареканий быть не должно.

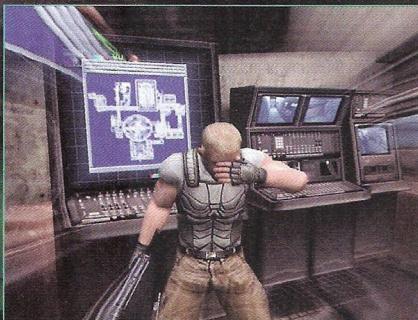
Зачистив территорию, расслабляться не состоит и по другим причинам. Создатели Psi-Ops, повинуясь еще одной консольной традиции, начини-

сомневаться. Все перечислять не буду, но о парочке самых неприятных таки придется рассказать. Так, по непонятным причинам игра начинает очень сильно тормозить, особенно часто такое случается после использования Mind Control'a несколько раз подряд. Другой распространенный глюк – замырание прицела в одной точке. Обе напасти лечатся просто, но в условиях сохранения на чекпойнтах крайне болезненно – перезапуском.

Еще один неприятный момент – неинформативность карты. Двухмерный рисунок

занным с очень динамичным геймплеем, уместно разбавленным качественными видеороликами. Разбрасывать врагов во все стороны, бросаться бочками и другими тяжелыми предметами так же естественно, как и начинять супостатов свинцом. Благодаря широкому спектру специальных способностей и головоломкам, основанным на их использовании, при прохождении вас ожидает много ярких моментов.

В довершение, игра не слишком требовательна к системным ресурсам, запустить



после долгих экспериментов удалось прийти к выводу, что предметы в игре имеют разный вес со всеми вытекающими отсюда последствиями, что в принципе не может не радовать.

Впрочем, не обошлось и без досадных багов. Враги иногда проваливаются сквозь стены, но это – стандартное явление для кроссплатформенных игр. Намного сильнее напрягают другие консольные «радости», как, например, бесконечные

ли игру множеством бонусов и других секретов. Если что-то где-то выглядит подозрительно, вполне может быть, что именно здесь зарыта очередная «собака» – бонусная миссия или еще что-нибудь веселенькое. Такие приятные дополнения только подливают масла в огонь, растигивая удовольствие от прохождения игры.

И наконец, о грустном и напрягающем. О недостатках.

В Psi-Ops их есть, можете не

не может дать четкого представления о хитросплетении коридоров, о переходах на другие уровни, а с учетом однотипности местности иногда можно запросто заблудиться в двух углах.

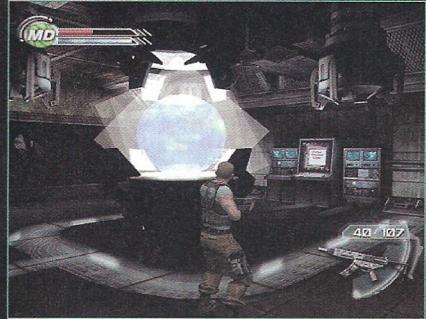
Ну и напоследок. Наш приход не слишком хорошо спрашивается с чтением «проблемных» дисков, поэтому мы были готовы к сюрпризам...

Psi-Ops привлекает именно продуманным использованием физики, неразрывно свя-

зее может позволить себе почти каждый геймер.

P. S. Первоначальной задумкой было начинить данный материал всякими умными терминами из области парапсихологии, но в самый последний момент они были заменены цитатами из трилогии Троя Деннинга «Свободный Тир».

Алексей Лещук
и его Злобная Lichina



Найліцензійніший постачальник програмного забезпечення для домашніх комп'ютерів

1С МУЛЬТИМЕДІА

З питань партнерства звертатися: "1С Мультимедіа Україна" (044) 244-7870, info@games.1c.ua, <http://games.1c.ua>

Бої у космосі,
на поверхні планет
та всередині
космічних кораблів



Величезний ігровий
всесвіт, більше 500
планетарних систем

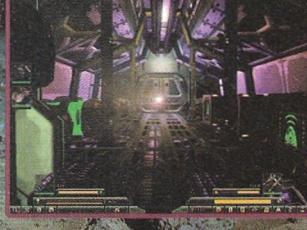
Сучасне продуктивне
графічне ядро



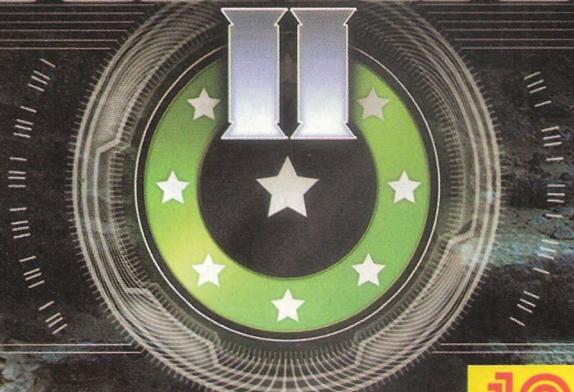
Найширші можливості
для гравця: бої, торгівля,
локальна політика...

Оригінальний сюжет,
велика кількість
різноманітних місій

Вихід гри заплановано
до кінця 2005 року



PARKAN



NIKITA

Copyright © 2004 Nikita. Все права захищені.

1C
ФІРМА "1С"

Copyright © 2004 фірма "1С". Все права захищені.

1С Мультимедіа / Parkan / Nikita

«Виробництво в Україні — ДП «Свірософтпром»

Название игры: **Final Fantasy XII**

Разработчик: Square Enix

Издатель: Square Enix

Жанр: RPG

Сайт игры: www.fff12.com, www.square-enix.com

Дата выхода: осень 2005 года



FINAL FANTASY XII

Забудьте о реальной жизни!

По сути, компания Square всегда представляла собой театр одного актера. И имя ему Final Fantasy. Что бы еще не пытались создать разработчики, на какие только ухищрения не шли они ради того, чтобы расширить свое влияние за пределами популярности Final Fantasy, – все тщетно. Ни один из ее проектов даже близко не подобрался по популярности к бессмертному сериалу. Причем поначалу шансы на создание еще одного сериала-лидера у Square были неплохие. Отлично продавались

игры серии Legend of Mana, Chrono Trigger, Parasite Eve. Однако Square в результате по-просту не хватило усидчивости, да к тому же к концу 90-х гг. средний бюджет очередной Final Fantasy раз в пять-семь превышал сумму, которую компания осмеливалась тратить на любой другой проект. Отсюда и не слишком впечатляющие результаты. Огромным шагом в развитии сериала

стало использование в играх Final Fantasy многочисленных сюжетных видеороликов, созданных на мощных рабочих станциях

чего грандиозней в жанре JRPG до сих пор не выходило. Нет предела совершенству! И готовящаяся к выходу игра Final Fantasy XII наглядно это доказывает.

Имперские войны

Одной из самых больших неожиданностей стала смена руководителя проекта. Теперь вместо Хиронобу Сакагучи за работу над двенадцатой частью отвечает Ясуми Мацуно, известный по проектам Ogre Battle, Final Fantasy Tactics и Vagrant Story.

Действие игры разворачивается на планете Ивалис, где, конечно же, ведут войну две могущественные империи – Аркадия и Розалия.

Кровопролитные бои с переменным успехом шли на протяжении долгих десятилетий. Однако постепенно силы розалианцев начали иссякать, и аркадианцы стали брать вверх. Вознамерившись захватить Розалию, они порабощали и другие страны, оказавшиеся на пути их армии. Среди них была и Даламаска.

История, описываемая в Final Fantasy XII, начинается спустя два года, после того как Рабанастр, столица Дал-

маски, не выдержав натиска, сдался завоевателям.

Главный герой – молодой 17-летний парень по имени Ваан, лишившийся во время войны семьи и дома. Вместе со своей подругой Пенело он живет на улице, промышляет воровством и мечтает о том дне, когда у него будет свой собственный воздушный корабль и он сможет стать настоящим пиратом. Так бы он, наверное, и жил, мечтая о приключениях, но неожиданно судьба сводит нашего героя с Ашой, принцессой Даламаски, собирающей армию повстанцев, дабы свергнуть режим аркадианцев...

Перерождение

Ясуми Мацуно далеко не новичок в игровой индустрии и сможет сделать Final Fantasy XII не просто всесторонне проработанной игрой, а по-настоящему величественной и эпической сагой. Сюжет игры предельно прост и одновременно жутко наворочен. Дело в том, что цель путешествия вашей команды остается неизменной на протяжении



и каждый раз поражающих своей детализацией, красочностью и постановочным размахом. Более того, практически каждый анонс новой игры сериала убеждает нас, что ни-

всего времени прохождения Final Fantasy XII – необходимо устраниТЬ нависшую над миром угрозу поработления одной из империй. Для этого требуется предпринять ряд конкретных действий, позволяющих последовательно достичь определенных целей. Простой и логичный план побуждает вашу команду к коллективному подвигу во имя человечества. Однако даже детально продуманная схема на деле оборачивается непредвиденными сложностями, неувязками, всплывают неучтенные факторы и особенности. В результате герои, хоть и продолжают двигаться по выбранному вектору, то тут, то там здорово отклоняются от него: глубина здешней истории и амплитуды сюжетных витков, похоже, беспрецедентна. Малое число сценарных штампов, одухотворенные и крайне симпатичные персонажи, прекрасно прописанные и поставленные диалоги – все это доказывает, что над сюжетом авторы корпели ничуть не меньше, чем над

Turn-based Battle) уступила место ATB (Active Time Battle). И теперь, для того чтобы персонаж мог совершить какое-либо действие (атаковать, применять магию, использовать предмет) необходимо дождаться заполнения шкалы ATB-линейки. Во время сражения все герои могут свободно перемещаться в любом направлении. Одновременно управлять всеми персонажами не получится, все они действуют сами по себе, а вы можете контролировать только одного. При этом вы всегда можете переключиться на другого героя или же просто отдать приказы всем остальным членам команды.

Еще одним оригинальным нововведением станет система гамбитов. Они представляют собой скрипты, повинуясь которым персонажи ведут себя в бою определенным образом. Гамбиты можно покупать, продавать, обменивать и передавать от одного героя другому. Как видите, решив в корне изменить боевую систему Final Fantasy, разработчики одним



земле и в воздухе, поражающие своим динамизмом и зрелищностью, исполинские летающие корабли, магия, демоны... Да, отображение разворачивающихся на экране событий получило поистине

гательная история о любви все-таки будет.

Ожидания

Final Fantasy XII должна стать поистине внушительной игрой как с точки зрения сюжетной части, так и со стороны



графической составляющей и игровой механикой.

К слову, последняя в двенадцатой части претерпела ряд значительных изменений. Так, например, в Final Fantasy XII не будет случайных битв с монстрами и пошаговых боев. Отныне все сражения будут проходить исключительно в реальном времени, причем всех врагов вы теперь будете видеть заранее. Используемая в двух предыдущих частях система СТВ (Continual

махом избавились от всего, что так долго уродовало серию.

Кто на свете всех милее?

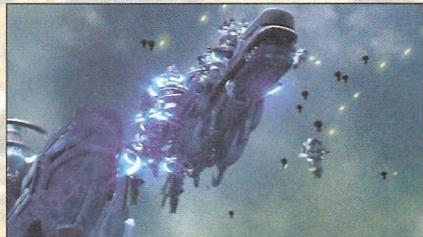
Больше года скриншоты не сходятся со страниц отечественных и зарубежных изданий, но только в движении игру можно оценить по-настоящему. Графика в Final Fantasy XII практически идеальна. Отлично выполненные модели персонажей, роскошный дизайн уровней, грандиозные сражения на

кинематографическую направленность.

Подстать графике будет и музыкальное сопровождение. К слову, Нобу Уэмацу, бессменный автор саундтреков для игр серии Final Fantasy, для двенадцатой части написал только главную тему – красивую песню о любви. И она оказалась настолько хороша, что руководитель проекта, прослушав ее, даже решил внести некоторые изменения в сюжет. Так что тро-

тического исполнения. Это будет эпизод, которому наконец-то удастся избавиться от набивших оскомину старых ошибок и недочетов. Без сомнения, делая игровой процесс доступным, адаптируя его под самые широкие геймерские слои, авторам удастся в полной мере сохранить его глубину, а возможно, и достигнуть идеального баланса.

Ольга Крапивенко,
helga666@mail.ru



Название: Адреналин-шоу
Разработчик: Gaijin Entertainment
Издатель: 1С
Жанр: шоу-симулятор
Системные требования: Pentium 4 1.5 ГГц.
 512 Мб, 64 Мбайт Video
Дата выхода: 2005-ый год

ADRENALIN
 EXTREME SHOW



Экстравагантный симвоз

Предисловие

Способность к мышлению присуща каждому человеку. И даже такой интересный подвид, как разработчики компьютерных и видеоигр, не является исключением. Другое дело – направление вышеупомянутой способности... Подавляющее большинство девелоперов дают игровому миру в сотни раз меньше, чем получают от последнего; этим, собственно, и можно объяснить отсутствие качественно новых проектов на прилавках городских магазинов. Но отрицать существование людей, живущих воплощением своих новаторских проектов в жизнь – совершенно нелепо. Ведь есть игроделы, вкладывающие в проект не только «вечнозеленые», но и свою радость, боль, мировоззрение, юмор, местами не понятный широким кругом геймеров, и вообще всё-всё-всё, что в них есть живого. Искренне надеюсь, что после релиза «Адре-

налин-шоу» ребят из **Gaijin Entertainment** можно будет отнести именно к таким разработчикам.

Женщина за рулем – что обезьяна с гранатой

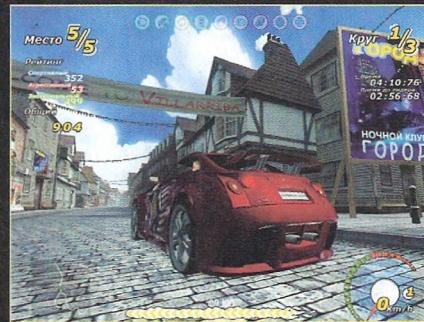
Итак, «Адреналин-шоу». Первоначально игра должна была представить перед нами в обличии action/racing с оружием, погонями на железных лошадках и прочими свойственными жанру прибамбасами. Но в погоне за оригинальностью игро-делы напрочь поменяли концепцию игры. «Мы поняли, что не привнесем ничего нового в данный жанр. После этого и родилась идея создать реалии-шоу на автомобильную тематику с красивыми девушками и леденящими душу трюками», – жирной линией подчеркивают свою задумку девелоперы в разговоре со мной. «Шоу-симулятор» – именно так просят величать свое детище **Gaijin**.

50 % racing'а ребята оставили, а вот половину action-составляющей заменили менеджментом. В результате в начале игры пред нами представят выбор одной из одиннадцати представительниц прекрасной половины человечества, которую мы должны будем вывести на вершину, чтоб она сравнялась с самыми знаменитыми женщинами планеты. Контракты, съемки в журналах, выступления на радио и TV, PR-акции, неподражаемый винил... и это далеко не весь перечень того, чем нам предстоит заниматься вне своего автомобиля. В общем, нехваткой оригинальности геймплей похвастаться не может. Подписание контрактов будет проходить на манер всем известного *Need For Speed Underground II*. Проще говоря, на ваш страх и риск представлен список компаний, каждая из которых диктует свою политику партии. Кстати, прежде

чем подписать тот или иной контракт, стоит взвешивать характер вашей подопечной, ведь одна за рулем – как фашист в танке, а вторая – сама аккуратность. А популярность, в свою очередь, можно заработать как быстрой аккуратной ездой, так и агрессивной, со всяческими трюками и кульбитами.

Лицензия на автомобили в игре отсутствует. Ведь «Адреналин-шоу» – это некий альтернативный вариант мира со своими радио, TV, прессой и даже автомобилями, которые, кстати, будут представлены в игре двумя видами: обычный и кабриолет. Помимо этого не обойдется в игре и без столь примелькавшегося в жанре за последние пару лет тюнинга. То есть разнообразить свою машину как с визуальной, так и с технической точки зрения не составит никаких проблем. Нам обещают до трех уровней апгрейда, которому можно подвергнуть





практически все жизненно важные органы вашего железного жеребца. Также будут уникальные улучшения – они позволят нам управлять машиной в воздухе, ездить на двух колесах и т.п.

Игровой мир будет представлен набором трасс. Мысли о свободном передвижении по городу можете отложить на полку как минимум до выхода сиквела (что очень даже возможно). И как бы там ни было, нам обещают самую что ни на есть разнообразную местность: от побережья моря до старой системы водоснабжения города, и это если не считать специальных арен, оборудованных под режим Death Match.

Раз уже заговорил о режимах, стоит довести дело до конца. Всего их в игре будет шесть. Во главе, по добной традиции, расположился Circuit. В этом режиме всё что от вас требуется – просто прийти к финишу первым. Следующий в списке – Speed Race, весь сущеный виноград которого заключается в том, чтобы на протяжении гонки не опускать стрелку спидометра ниже назначенного уровня. Самое веселое – порог скорости постоянно возрастает, и у вас будет только три попытки, чтобы справиться с заездом. За следующим режимом многие из вас уже, наверное, успели соскучиться –

это так называемый Knock Out. Суть проста как дважды два – на каждом кругу выбывает последний, оставшийся становится победителем. В режиме Extreme Race вам предстоит за ограниченное время сделать как можно больше разнообразных трюков. Rating Race мало чем отличается от предыдущего режима – в нем вам необходимо работать на публику и собрать максимальное количество очков рейтинга за ограниченное время. Последним в списке режимов расположился Death Match. Это гонки на выживание, цель в которых – вывести из строя как можно больше противников.

И наконец, несколько слов об игровом процессе. Повреждения автомобиля отсутствуют как таковые. Максимум, что вы сможете увидеть – это царапины и разбитые стекла. Игроведы считают, что реальная система повреждений в их

мазанным макияжем. В свою очередь физическая модель игры будет представлена проработанным балансом между аркадой и симулятором. В общем, фанаты Colin McRay Rally отдыхают, а прочим любителям поколесить по дорогам, независимо от того насколько реально машина ведет себя на трассе, остается лишь надеяться на лучшее и ждать релиза.

Dagor Engine 2.0 и русский рок

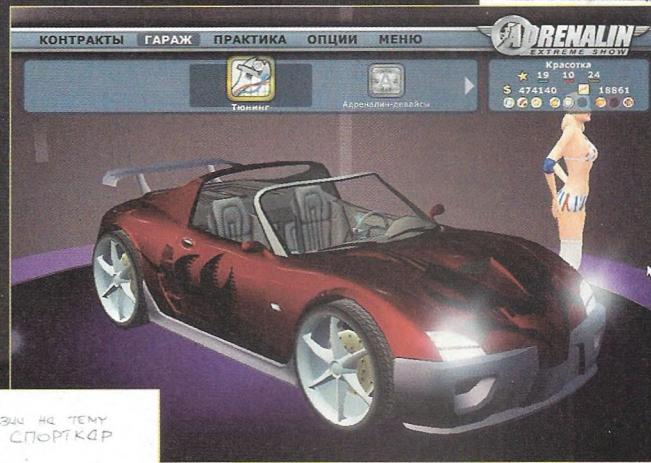
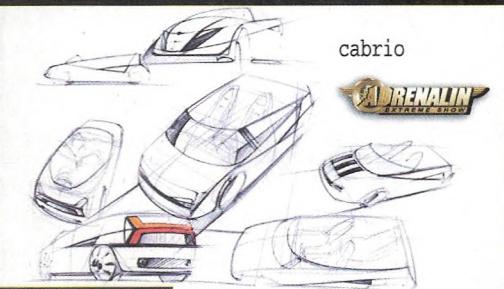
Графический движок Dagor Engine – собственную разработку Gaijin Entertainment – можно охарактеризовать следующими «матюками»: motion blur, global illumination, bloom, popixel-

нов на сцене. Полагаю, комментарии излишни.

Звуковая дорожка к игре порадует нас русским роком от группы «Черный Обелиск», англоязычным проектом команды «БИ-2», панк-роком, а также одной группой, играющей ядовитую электронику в духе Prodigy.

Я узнал, что у меня есть огромная семья

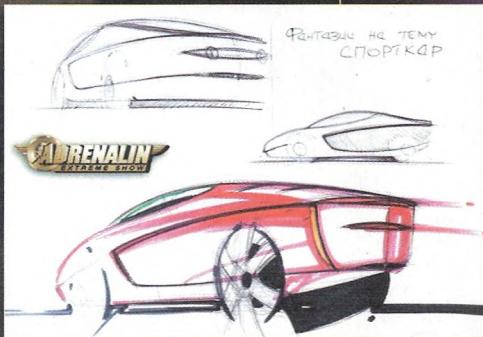
Вот и пришло время подвести жирную черту под всем вышесказанным. Сегодня на одной чаше весов чрезмерный догматизм наших российских коллег по



перу, а с другой – здоровая критика, не позволяющая нам прочить проекту успех. Потенциала этому проекту не занимать, но его порой оказывается мало. Напоследок хотелось бы лишь пожелать разработчикам успехов в достижении поставленных целей, а мы в свою очередь будем с нетерпением ждать результатов.

P.S. Автор выражает огромную благодарность Кузнецовой Иване (Gaijin Entertainment). Последний открыл ему глаза на то, что игровой мир не такой уже безнадежный и в нем есть люди, которым судьба этого мира вовсе не безразлична!

Виталий «Blind» Полищук,
blind_sniper@mail.ru



творении неуместна. Им трудно (в отличие от нас ☺) представить себе красивую девушку в куче металлического лома с раз-

ное освещение персонажей и прочими нехорошими словами ☺. Но можно и проще: движок использует все возможности DirectX 9. А чтобы добить вас окончательно, девелоперы приводят следующие цифры: 500 000 треугольников в кадре и до пяти миллио-

Название: Cold War

Разработчик: Mindware Studios

Издатель: DreamCatcher Int.

Жанр: TPS+куча stealth action

Дата выхода: 28 июня 2005 года

Welcome to the USSR

3 х, из каких только мест не заставляли нас разработчики убегать. Мы прошли нацистские тюрьмы, подземелья могущественных гоблинов-некромантов и норы тупых магов с топорами (кажись, опять что-то перепутал), плюс лаборатории, под потолок набитые аlienами да безумными учеными... Ладно, на этом закончу, ибо и без того понятно, что этот список можно растянуть на пару номеров журнала «Аффинаж в домашних условиях». Вот только в этом списке вы никогда не найдете побега:

1. от кровожадных телепузов;
2. от Гарри Потного;
3. из USSR.

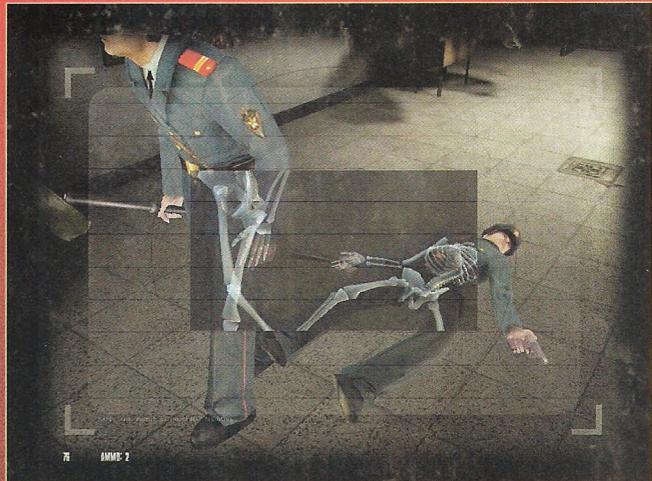
Облом подкрался незаметно (хоть виден был издалека) ко всем тем, кто ожидал, что я сейчас буду описывать историческую основу Код Вора. Вместо этого мы с вами поговорим о причинах вымирания белочек, панд и пряников на территории крайне-восточной Африки. Ведь о Холодной войне вы можете прочитать в любой энциклопедии (что, надеюсь, и сделаете после того, как 333 раза пройдете Фолаут), а о белочках вам смогу

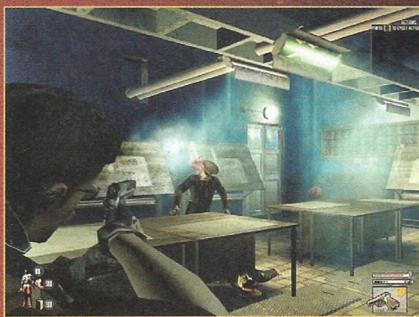
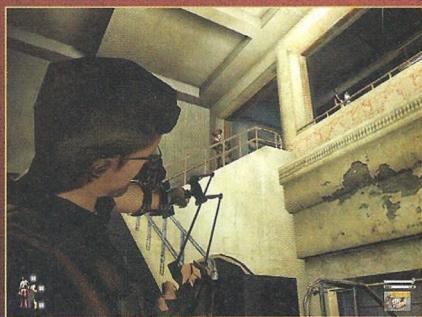
рассказать только я да еще несколько миллионов человек, проживающих на Земле.

Значит так, белочки, как вы все или почти все знаете, очень ждут выхода Кваки четвертой, Дюка (да будет он всегда форева), да Коль Вора. И если дождаться первых двух шанс есть, пожалуй, разве что у наших внуков, то «Холодная война» уж точно не за бугром. Вы бы поняли, почему я так говорю, если бы знали, что игру делают в Чехии, и делают не простые Васи Пупкины. Нет, в их веселой компании есть отдельные личности, которые принимали участие



в создании таких mega-проектов, как Hidden&ne_ очень Dangerous, Original War и UFO. Мечты, но ведь все равно очень приятно. Вот только будем надеяться, что под «народом, участвующим в разработке», подразумеваются лица, непосредственно принимавшие участие в разработках, а не





шестеры, которые с поклонами подносили истинным девелоперам пиццу да пиво.

В темные времена 80-х годов прошлого века...

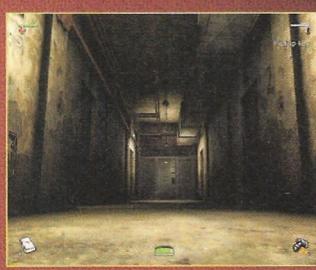
Итак, приступим к поглощению очередной булочки с ма-ком и к рассмотрению сюжета шпиля. На дворе идут 1980-е, никто еще не слышал про System of a Down, никто не играл в Дум и никто не поймет фразы «Ночной Дозор! Всем выйти из сумрака». Но Jones Chaser уже успел вляпаться во что-то настолько грандиозное, что за ним начинает охоту весь Советский Союз. Джонс Чайзер (уважаемый чукотский репер, обращаясь к тебе, хочу заметить, что Джонс – не совсем Индиана, а просто главный перс Колд Вора) не умеет и не хочет убивать. Джонс Чайзер – не бывший спецназовец и киллер. Джонс Чайзер не умеет высоко прыгать и метко стрелять. Все, что умеет Чайзер (народ, еще раз плиз, не перепутайте с другим Чайзером) – так это находить скандальные материалы да попадать в большие передряги. Вот так, прибыв на территорию загадочного Советского Союза, Джонс попадает в передрягу и начинает получать по башке от кого только можно. Хотелось бы заметить, что в сюжете девелоперы не использовали всеми давно заюзаного приема с амнезией; тут все

немного попроще – Джонс Чайзер просто не понимает, что творится вокруг него...

Могу сказать только, что или разработчики слишком много темнят (наверняка не хотят простому народу открывать сразу все основные фичи своей игры), или сюжет будет запутанным.

Ладно, перейдем ко второй фиче, на которой игра и выкатит в рулемы – РЕАЛИЗМ И АТМОСФЕРНОСТЬ. А теперь подумайте, в какой игре Советский Союз был без массы затертых штампов с шапками-ушанками, красными звездами, водкой и надписями на тарарабарщине. Хм, можете не напрягаться – нет таких игр в мире. Пока нет... Пока...

Ладно, хватит о грустном, лучше поговорим об оригинальности и атмосферности локаций, на которых нам предстоит бегать. Тюрьма КГБ или Чернобыль за НЕСКОЛЬКО минут до катастрофы никого уже не удивят (в сторону Сталкера никто не смотрит!). Но зато какой ажиотаж у всех геймеров вызовет Мавзолей! Да, дорогие читатели, именно тот Мавзолей, с именно тем «вечно



живым». Тут в голову приходит нехорошая мысль: прикиньте, если заговор в игре будет крутиться вокруг поднятия вождя всех пролетариев с того света?! Таким нехитрым способом мы можем получить новый Вольфенштайн, только вместо Генриха будет В. И. Ленин, да еще с кучей стелза. Конечно, расклад очень прикольный, но, как вы сами понимаете, маловероятный. Хотя какой последний босс ждал бы нас – уже было бы ясно. ☺

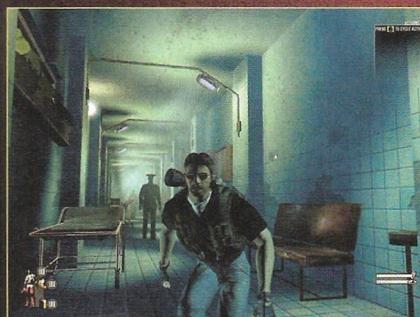
Фотоаппарат – оружие пролетариата

Оружие и всякие хитрые гаджеты этой игры можно было бы расписать на нескольких страницах, но поскольку журнал двухтомник не выходит и конец статьи уже не за горами, скажу только, что от горячих перестрелок с калашами, чейнгандами, роктланчерами и рельсами можно будет отказаться. Грядет новая эра нестандартного использования фотоаппаратов и кусков труб (хотя, думаю, что трубы уже давно привыкли к тому, что их так юзают). Также появится

доселе неизвестный науке X-Ray vision device, с нехитрой помощью которого можно будет видеть сквозь стены и поджаривать мозги противников (а тут про реализм можно будет забыть). Также у нас будет шанс разнообразить жизнь коммунистов, развесивая по уровням гирлянды и растяжки с С4 и расставляя различные ловушки. Народ из Mindware вроде бы еще обещает создать систему приманок для ловушек, но будет ли оно, или это просто слух нехороший?

Надоело мне в конце каждой статьи писать о причинах, по которым мы должны ждать/не ждать игру. Надоело, но я сделаю это в предпоследний раз. Я не думаю, что в графическом плане игра станет чем-то революционным – но не предлагает нам миндваровский nDjini (так хитро называется их движок) ничего нового. На колоссально умный искусственный интеллект, который захватит власть на планете и заставит нас постоянно играть в Cold War, тоже большой надежды нет. А от мультиплеера разработчики отказались еще в самом начале, посему остается нам надеяться только на то, что не раз вытягивало вроде бы нулевые проекты на достойный уровень – атмосфера и геймплей. Вот они у шпили точно будут нехилые.

Legion[FN], tailler@mail.ru



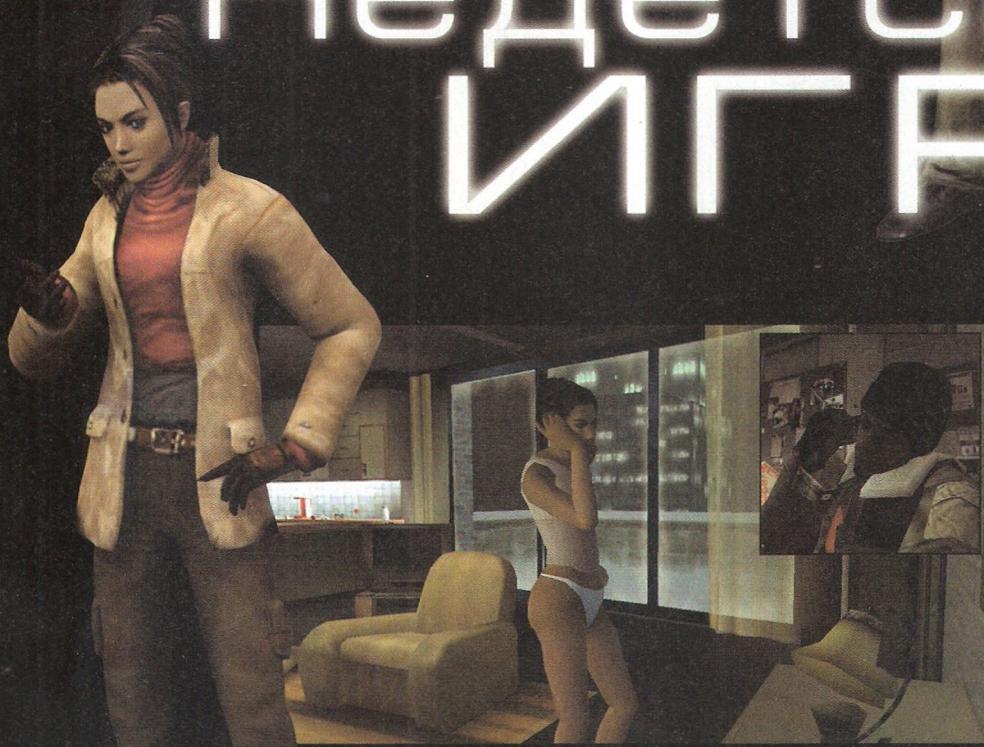
ФАРЕНГЕЙТ

The final countdown has already begun

Название игры: Fahrenheit
Издатель: Atari
Разработчик: Quantic Dream
Жанр: Adventure
Мультиплеер: отсутствует
Сайт игры: www.fahrenheitgame.com
Дата выхода: сентябрь 2005 года



Недетская ИГРА



Будучи автором в сфере игровой журналистики, сталкиваешься с огромным количеством игр, среди которых есть и настоящие шедевры, ломающие устоявшиеся стереотипы, и культовые игры, и добродушно сделанные коммерческие проекты, и проходные середняч-

ки, и откровенно несуразные недоразумения. Причем последних, как ни жаль, год от года выходит все больше и больше. Но тем сильнее восторг, когда в кои-то веки попадается игра, способная вызывать настоящий интерес, прививая к себе внимание и заставив забыть обо всем как минимум на неде-

лю. К одной из таких игр, думаю, вскоре можно будет отнести и новый проект Fahrenheit от французских разработчиков из компании Quantic Dream, в прошлом известных по разработке концептуальной игры Omikron: The Nomad Soul.

«Представьте себе реалистичный триллер, в котором происходят паранормальные события – смесь X-Files и NYPD», – говорят разработчики. Основное время в игре будет уделяться нескольким ключевым персонажам, но по ходу действия вам придется играть за самых разных героев, в том числе и за злодеев. Сюжет начинается, как водится, в туалете грязной закусочной в восточной части Нью-Йорка, где только что было совершено убийство. И что самое интересное, совершено вами. Вы начинаете игру, спасая шкуру бедолаги Лукаса



Кейна от полиции. Что характерно, вытащив Лукаса из лап стражников закона, вы станете играть за ту же самую полицию, от которой вы только что своими руками увили убийцу. В течение игры вы обнаружите, что в истории замешан еще и черный маг, религиозная секта, агенты ФБР, а уж неестественное похолодание в Нью-Йорке вообще напрямую связано с жестокими убийствами в городе. Ну и как же здесь обойтись без маленькой девочки! Она-то ведь и есть ключ ко всем этим страстям.

Каждый из эпизодов, составляющих игру, рассчитан в среднем на 30–50 минут игрового

время, если не считать разнообразных сюрпризов и закулисок, которые могут добавить еще полчасика. Изначально таких эпизодов планируется сделать тридцать штук – прямо скажем, не густо. Разработчики предлага-

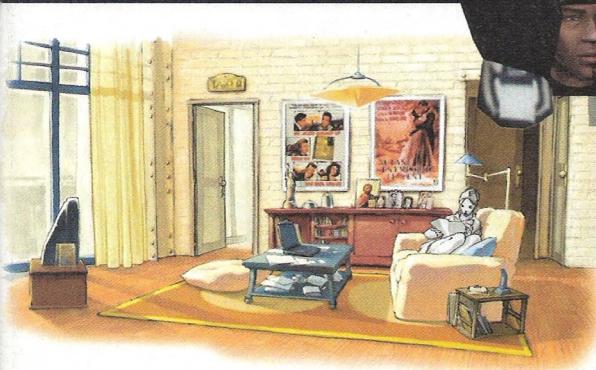
ют нам воспринимать игру как некое подобие фильма, только с элементами интерактивности. По ходу развития событий нам придется разгадывать загадки и выискивать улики... (И почему мне кажется, что я это уже где-то слышала?) Одна из фишек, которые Quantic Dream планирует включить в игру, – плавное изменение уровня интерактивности. Уровень взаимодействия с игровым миром может варьироваться от выбора следующего шага из списка до предоставления игроку почти полной свободы действий. Но при этом как бы тщательно и занудно вы ни

основные решения в игре все равно придется принимать за считанные секунды, подчас даже не успевая осознать, что же вы, собственно, сделали. Чтобы наглядно продемонстрировать, как это все будет выглядеть

вавленная рубашка, а в руках нож, также с засохшими пятнами крови. За окном уже слышен вой сирен приближающихся к вашему дому полицейских машин. Таким образом в вашем распоряжении всего пара ми-

нут, чтобы избавиться от улик. Наступает момент, когда вам придется решать, что же сделать: нож можно вымыть, выбросить в сугроб за окном, а рубашку можно бросить в стиральную машину. При этом не исключен вариант, когда вы

можете оставить все так, как есть. Далее к вам в квартиру заявляется полиция с целью опросить вас как возможного подозреваемого и осмотреть квартиру на предмет улик. Если вы успели все спрятать, то можете без зазрения совести предложить полицейским обыскать комнату, если нет, то можно начать разговор. В зависимости от выбранной вами линии поведения вполне может статься, что вам удастся убедить полицейских уйти... иначе вы можете оказаться в тюрьме. Как видите, в зависимости от успеха (или провала) расследования, сюжет мо-



прочесывали игровые пространства в поисках загадок, улики и всяких незаметных деталей,

в действии, авторы приводят следующий пример: «Допустим, сейчас вы играете за убийцу. Вы очнулись в своей квартире и смутно помните, что же произошло накануне, но на вас окро-



жет при-
нять со-
вершенно
неожида-
нны для вас
оборот».

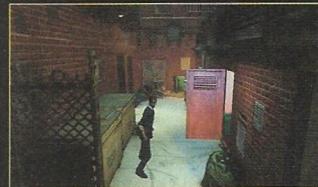
По словам
французских
разработчиков,
при создании
игры особое

внимание уделяется проработке каждой минуты игрового времени (надо сказать, что события *Fahrenheit* будут проходить в реальном времени). Например, в одном из эпизодов игры вы сможете выбрать между продолжением ведения расследования и встречей одного из наших полигональных героев с любимым человеком. Иными словами, вместо ведения расследования мы спокойно сможем заняться поправлением личных дел наших персонажей. Введение таких сюжетных поворотов разработчики объясняют следующим



образом: «Мы хотим вдохнуть в наших героев жизнь, показать игрокам, что они не просто безликие машины для расследования преступлений. Заострение внимания на личной жизни персонажей заставит игроков сопереживать им; это сделает героев игры одушевленными». Впрочем, такие повороты событий возможны далеко не всегда, так что поклонники *The Sims* могут спать спокойно...

Вообще, это все звучит весьма интригующе, но как эти слад-



И все это сделано для того, чтобы вы смогли в полной мере ощутить дух настоящего мистического триллера.

С любым трехмерным объектом интерьера можно будет взаимодействовать, так что никакого «пиксель-хантинга», используемого со времен охоты на лысых мамонтов, и так уже доставшего игровую квестовую общественность, в *Fahrenheit* не будет. Для наблюдения за происходящим в вашем расположении будет находиться так



баллистических ракет. Герой может взять в руки и использовать только один-два предмета. И все. Но, господа квестоманы, алчные до новых революций в жанре, это еще не все.

Самое интересное нововведение, связанное с уже вышеупомянутыми эпизодами, как раз и состоит в открытости сюжета игры. Пройдя все стандартные «миссии», поставляемые в коробке с игрой, вы можете зайти на сайт и за определенную плату скачать себе

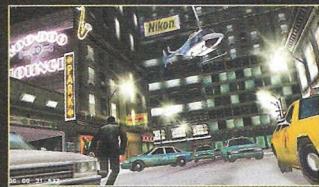


кие обещания будут реализованы на деле, пока известно только команде Quantic Dream, а она своими секретами делиться не спешит. Зато известно, как это все будет выглядеть...

Каменный лабиринт, образованный улицами мегаполиса. Из-за сильного снегопада обычно оживленные улицы почти пусты. На одной из стен высвечивается нарисованная фосфором на кирпичной кладке пентаграмма, асфальт покрыт осколками разбитых бутылок и ржавыми пятнами крови, а над стенкой возвышается полная луна, кропотливо накладывая точный рисунок теней...



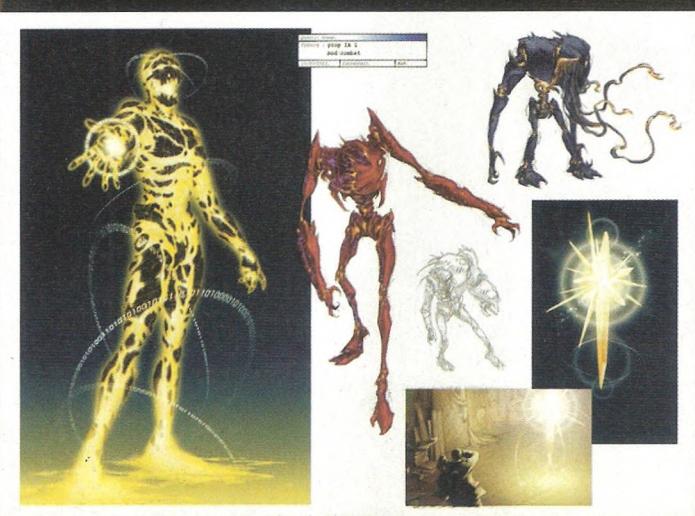
называемая «режиссерская панель», с которой можно управлять обзором с нескольких виртуальных камер, делать фотоснимки, записывать ролики и т.п. Предусмотрена также «панель действий» для управления отношений персонажей и внешним миром: выбирать линии ведения диалогов и линии поведения. Инвентаря как такового не будет. Авторы решили отказаться от идеи бездонных карманов и сундуков, вмещающих в себя все найденное в игре барахло, начиная от старых фотографий, дневников и записок и заканчивая свалкой палок, ржавых труб и межконтинентальных



еще несколько, чтобы узнать продолжение истории. Разработчики обещают, что новые эпизоды будут выкладываться на сайт ежемесячно, а также заявляют, что не останутся равнодушными к мнению игроков о предпочтительном развитии сюжета и непременно учтут все пожелания. Получается, что аудитория сама будет определять сюжет этого интерактивного сериала, а потом сама же в него и играть. М-да...

В общем, интересных идей у Quantic Dream много, и что бы не получилось в конечном итоге, *Fahrenheit* – проект многообещающий, за которым надо обязательно следить. Первую партию эпизодов вкупе с самой игрой планируется выпустить в сентябре – тогда же будет определена плата за каждый новый эпизод. У Quantic Dream наполеоновские планы: игра будет выпущена на PC, Xbox и PlayStation 2. Ее выход не обойдется без помпезной рекламной кампании, а пока бухгалтеры и финансисты придумывают, по сколько бы зеленых собирать за каждый новый эпизод... В общем, все ждем осени.

Ольга Крапивенко,
helga666@mail.ru



Найліцензійніший постачальник програмного забезпечення для домашніх комп'ютерів

1С МУЛЬТИМЕДІА

З питань партнерства звертатися: "1С Мультимедіа Україна" (044) 244-7870, info@games.1c.ua, <http://games.1c.ua>

ВІІВІСЕКТОР



**"Безбашенний шутер,
приправлений тактичними
і ролевими елементами,
прикрашений відмінною графікою
та беспрецедентною озвучкою."**

Страна Ігр, 07/2005.



© 2005 ЗАТ «1С». Всі права захищені.

© Action Forms. Всі права захищені

Название игры: *Scrapland*

Жанр: Action/Adventure

Разработчик: Mercury Steam Entertainment/Акелла

Издатель: Enlight

Сайт игры: www.scrapland.com

ОЦЕНКА:

11

Графика:

11

Геймплей:

12

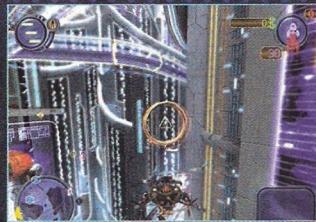
Управление:

10

Звук:

11

Жизнь роботов



Для тех, кто ждал, читал пресс-релизы и вообще всячески накапливал информацию о *Scrapland*, сообщаем: ваши ожидания не обмануты. Все обещанное в игре присутствует, поэтому вы сразу можете отправляться в магазин за покупкой – локализация наконец-то вышла. А для тех, кто еще не знаком с тем, что ждет игрока в проекте от молодой компании Mercury Steam, и был написан ниже следующий текст.

Опасная профессия – журналист

Сюжетная линия *Scrapland* создавалась под влиянием произведений культового писателя-фантаста Станислава Лема и фильмов Пиксара. Это своего рода интерактивный триллер о мире роботов. Главный герой игры – наивный и добродушный робот по имени D-Tritus. Прибыв в столицу планеты *Scrapland*, город *Chimera*, он решает устроиться



D-Tritus: He cuts through any robot. Press Middle button to fire (consumes energy).



журналистом на постоянную работу. Не успев поступить в издательство, D-Tritus получает свое первое задание: взять интервью у Архиепископа. Стоит отметить, что последний является одним из самых влиятельных роботов в городе, кроме того, он управляет Великой Базой Данных, в которой хранятся все образы жителей планеты. В том случае, если кто-либо из роботов погибнет, Архиепископ может, за соответствующее вознаграждение, реплицировать несчастного.

Прибыв в апартаменты к столь важной персоне, наш герой тот час же получает от ворот поворот. Выругавшись, D-Tritus отправляется

назад, вот только после его ухода Архиепископ погибает при весьма загадочных обстоятельствах. Ко всему почему, его восстановление оказывается невозможным, поскольку кто-то стер его образ из базы данных. Думаю, вы уже догадались, кто становится главным подозреваемым в деле об убийстве.

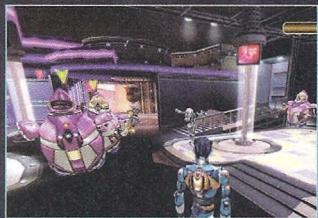
Вход людям строго воспрещен!

Город *Chimera* полностью населен роботами. И хотя здесь нет ни одного представителя человеческой расы, поведение роботов мало чем отличается от людей. Они ходят на работу, имеют свои интересы, хобби, общаются друг с другом, отды-

хают, напиваются в барах, спорят, дерутся и мирятся. Что интересно – в игре нет записных врагов. Благодаря развернутой системе диалогов ваши взаимоотношения с окружающими персонажами строятся в процессе общения. Поэтому обзаведетесь вы в городе друзьями или врагами, зависит исключительно от вашего поведения и отношения к кому-либо. Впрочем, вчерашние друзья могут с легкостью стать вашими врагами и наоборот.

Вам предстоит исследовать город, общаться с жителями, расследовать череду загадочных убийств, собирая все новые и новые улики, решать головоломки и проворачивать для криминальных авторитетов темные делишки. При этом надо отметить, что герой имеет возможность меняться телом с любым роботом. Сделать это можно двумя способами. Первый – используя Великую Базу Данных. Второй – незаметно подкравшись сза-





ди к роботу и с помощью специальной программы переписав управляющую программу. Однако при этом необходимо быть предельно осторожным, ведь подобные манипуляции запрещены законом и, если вас застукают за этим делом полицейские, вам непременно надерут задницу. Но если вам все же посчастливилось безнаказанно трансформироваться, то тут уж вам открывается простор для действий. Ведь все уникальные умения и функции роботов сохраняются. Так, в зависимости от того, чье тело вы позаимствовали, герой может замедлять время, передвигаться со скоростью света, проскальзывать сквозь узкие проходы, высоко прыгать и даже мгновенно уничтожать любого противника.



Немалая роль в игре отведена участию в гонках. Правда, все гоночные соревнования-парти в городе запрещены и преследуются законом. Но ведь это вас нисколько не смущает? Даже если полиция устроит облаву, у вас всегда есть выбор: расстрелять преследователей или же на безумной скорости скрыться из виду. Какой способ выбрать, решать только вам.

Одной из интересных особенностей игры является неограниченная модернизация транспортных средств. Так, на заработанные в гоночных соревнованиях деньги вы можете увеличить мощность мотора, толщину брони, скорость и т.д. Любая машина имеет до трех видов вооружения. При этом каждое оружие имеет стандартный и альтер-



нативный режим ведения стрельбы. К слову, альтернативный режим не всегда подразумевает нанесение более мощных огнестрельных ударов по противнику; с его помощью вы можете, например, устроить дымовую завесу на трассе или же на время вывести из строя приборы на корабле противника. Согласитесь, это делает соревнования не только интереснее, но и азартнее.

Юмор от American McGee

Scrapland – это саркастическая пародия. Главный сценарист игры American McGee не упустил возможность постебаться над всем, начиная от мелких проблем нашей повседневной жизни и заканчивая политикой и религией. Всё диалоги в игре короткие,



но очень меткие. Честно говоря, столь черную комедию с обостренным чувством юмора я не видела со времен выхода культовой игры Grim Fandango. Весь смысл Scrapland заключен в том, что игроку должно быть весело. Без всяких сортирных шуточек и кривых ухмылок.

Резюмируя вышеизложенное, следует сказать, что Scrapland обладает отточенным игровым процессом, шикарными диалогами и великолепным сюжетом. Пригласите сюда огромный, проработанный мир, множество персонажей и массу дизайнерских находок – и вы получите Action, который просто нельзя пропустить. В эту игру стоит сыграть!

Ольга Крапивенко,
helga666@mail.ru

СПРАВЖНІЙ ІНТЕРНЕТ

ДОБРЯ
ДІЯ
2 y.o.

IP
TELECOM

подробиці за тел. 238 89 89 www.iptelecom.ua

Название игры: Resident Evil

Жанр: Survival Horror

Издатель: Сарком

Разработчик: Capcom R&D Studio 4

Сайт игры: www.capcom.com/re4/

ОЦЕНКА:

Графика:

Геймплей:

Управление:

Звук

12
12
11
10
2

A promotional image for Resident Evil 4. On the left, a large, ornate 'M' logo is partially visible. In the center, Claire Redfield stands in a red dress, holding a handgun. On the right, Leon S. Kennedy is shown from the waist up, wearing a tactical vest and holding a shotgun. The background is a dark, atmospheric scene of a destroyed town with a truck and a fence.

В 1968 году Джордж Ромеро снял свой первый знаменитый фильм «Ночь живых мертвецов». Тогда человечество еще не знало, что через каких-нибудь три десятка лет любой желающий сможет на собственной нежной коже почувствовать весь ужас, выпавший на долю героев фильма. А появилась эта возможность в 1996 году, когда японская компания Capcom на новой модной игровой приставке Sony PlayStation выпустила канонизированную ныне игру Resident Evil, которой суждено было всколыхнуть зыбкое болото индустрии развлечений. Конечно, попытки использования идеи о мертвецах на компьютерах и консолях пред-

принимались задолго до этой знаменательной даты, но мало кому удалось хоть на дюйм приблизиться к популярности обожаемой народом «Обители Зла». Игра побила все мыслимые рекорды продаж и, конечно, продолжение не заставило себя долго ждать. В последующие несколько лет мир увидел Resident Evil 2, Resident Evil 3: Nemesis, Resident Evil: Code Veronica и серию Gun Survival. После выхода ремейка первой части и Resident Evil Zero для платформы GameCube, продюсер и бессменный руководитель проекта Синдзи Миками признал, что привычный игровой процесс уже исчерпал се-

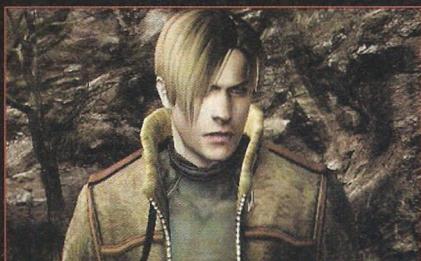
бя и игра
перестала
пугать по-
настояще-
му. Поэтому,
взявшись
за работу
над четвер-
той частью
сериала,
авторы пол-
ностью перес-
мотрели кон-
цепцию игры

Ты думаешь, что знаешь все о Resident Evil?
Подумай еще раз!

4 не церемонясь подвинул всех конкурентов, застолбив за собой статус одного из лучших проектов *Survival Horror*, и установил новый стандарт жанра, ни больше ни меньше.

Европа, 2004 год

Действие игры разворачивается спустя шесть лет после того, как из-за Уильяма Беркина погиб город Racoon City. Вместе с ним прекратили свое существование семейство Эшфордов и могучая корпорация Umbrella... Бывший полицейский Леон Кеннеди теперь работает правительственным агентом США и ведет расследование



по делу о похищении президентской дочери по имени Эшли. По оперативным данным, девушку держат в одной из глухих деревень Европы. Именно туда и отправляется Леон. О предполагаемых похитителях ему ровным счетом ничего не известно, зато, похоже, о его собственной миссии враг осведомлен намного больше самого героя.

Прибыв на место, Леон обнаруживает, что в деревне творятся весьма странные вещи... Местные жители, поголовно одержимые жаждой насилия, таинственная религиозная секта Los Illuminados, зловещие суще-



ства, чей вид заставляет задуматься «А не сон ли это?... Что же здесь все-таки происходит?

Забудьте все, что вы знали о Resident Evil

Как и было обещано разработчиками, кардинальной переработке в игре подверглось абсолютно все. Вместе с корпорацией Umbrella и Т-вирусом на свалку истории отправились зомби, изживший себя игровой процесс, идиотское управление, сундуки для хранения барахла, долгие экраны загрузки, статичные декорации и неудобная камера. Но обо всем расскажу по порядку...

Итак, на смену пресловутым зомби и прочим крокодилам,



выкапывающимся из-под земли, словно мартовские кроты, пришли инфицированные неизвестным вирусом деревенские жители. На первый взгляд, селяне кажутся вполне безобидными, пасут скот, рубят дрова, вскапывают огород, заготавливают сено, общаются между собой, посещают церковные богослужения, поют песни у костра, на котором поджаривается недавно убитый полицейский... В общем, ведут обычный образ жизни. Но так длится только до тех пор, пока они не увидят вас. После этого они



бросают все свои дела и, издав воинственный клич, с тяпками и мотыгами наперевес со всех ног бегут к вам навстречу, дабы засвидетельствовать свое почтение, засадив вам орудием труда в голову. Столь разрекламированные разработчиками возможности и искусственный интеллект местных жителей оказались, мягко говоря, преувеличеными. Если селяне бегут по направлению к вам, то непременно остановятся в десяти метрах, а остаток пути будут медленно плестись. Если вы кинете гранату в толпу, ни один из фермеров даже и не подумает отскочить в сторону, а будет продолжать переть напролом. Впрочем, прятаться за всевозможные укрытия они тоже, как правило, брезгуют.

Но стоит отдать селянам должное, они обладают поистине садистским умом и извращенной фантазией. Они прекрасно умеют пользоваться оружием, ставить капканы, мины-растяжки и прочие ловушки. Например, в одной из локаций крестьяне оттеснили меня в конюшню, где Леона тут же забили копытами разъяренные кони. Да, добрые создатели умерщвляют игрока способами, за которые они сразу получили бы премию мира из рук менеджеров Освенцима. Как говорил один известный киног

ерой (или Карлсон, или Винни-Пух, точно не помню): «Мы тебя не сильно зарежем – чик! И ты уже на небесах...». К тому же, если от зомби можно было запросто укрыться в любом помещении, просто закрыв за собой дверь, то здесь этот номер не пройдет. Наткнувшись на запертую дверь, крестьяне выбывают окна, через которые будут либо кидать факелы и динамитные шашки, либо полезут внутрь. А если вы стоите на крыше, они не поленятся притащить лестницу.

Resident Evil 4 славится не только крестьянами. Приготовь-



тесь встретиться еще с пятнадцатью типами врагов, среди которых гигантское озерное чудовище, псы-мутанты, невидимые монстры, монахи, слепые узники с ножами вместо пальцев, ожившие железные статуи рыцарей и прочее. Поэтому, чтобы прожить в игре как можно дольше (надеюсь, суицидальные наклонности у вас отсутствуют), на этот мир и его обитателей необходимо смотреть радостно... широко раскрытыми от ужаса глазами. А заодно не забудьте запастись оружием, которое, к слову, в Resident Evil 4 по углам не валяется, так что можете даже не пытаться найти в тумбочке гранатомет, а в мусорке – ядерную бомбу. Все оружие (пистолет, револьвер, дробовик, снайперская винтовка, гранатомет, автомат, огнемет, гранаты и прочее) отныне необходимо покупать у местных торговцев. Здесь же вы можете улучшать оружие и покупать специальные гаджеты, например, повышающие точность и дальность стрельбы. Налицо RPG-элементы: каждое оружие имеет по четыре параметра модификации: убойная сила, скорость стрельбы, скорость перезарядки и вместимость магазина. При этом каждый из параметров может быть прокачен в среднем до 8 уровня. И конечно же, все это осуществляется за деньги, которые вы можете



Looks like they've killed a lot of people.

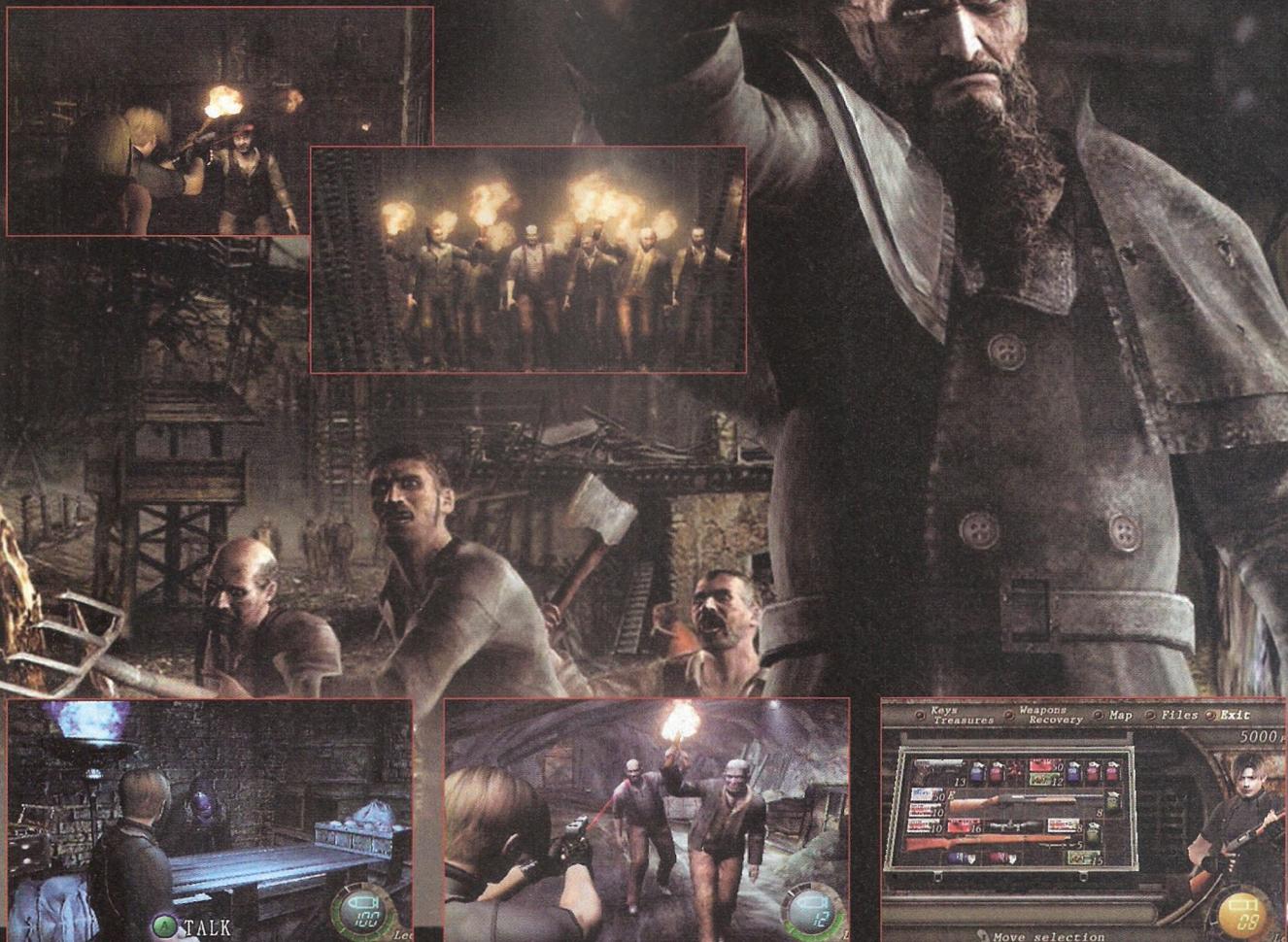
получить либо за убитых врагов, либо продав собранные артефакты. Вся эта система очень естественно вплетена в игровой процесс Resident Evil 4 и не вызывает ни единого слова нареканий.

Еще одной из инноваций в игре стало введение принци-



па «точечных» повреждений. Причем этот процесс здесь реализован даже лучше, чем в Metal Gear Solid 3. Если вы раните врага в руку или плечо, он скочится от боли, выбросит оружие, а затем схватится за поврежденную конечность и будет стонать секунды две. Если вы прострелите ногу, противник непременно упадет и, в зависимости от серьезности ранения, дальше свой путь продолжит ползком или хромая. Точный выстрел в голову или шею убивает наповал. Стоит ли говорить, что все это дает вам возможность принимать гораздо больше стратегических решений, нежели раньше. Особенно если учесть, что большую часть времени вам придется таскаться с президентской дочерью Эшли.

Несмотря на все изменения, из игры никуда не пропал « дух Resident Evil » – субстанция хоть и эфемерная, но неоспоримо эффектная и притягивающая тысячи фанов Survival Horror. Проект Resident Evil 4 пленяет многим. Досконально проработанной сюжетной линией, масштабностью игровых локаций, удобным управлением, логическими загадками, разнообразием миссий и заданий (в игре предусмотрены как парные миссии, так и соло – отдельно за Леона и отдельно за Эшли), интересными и зрелищными



схватками с врагами и боссами. Что касается последних, то, как и в Metal Gear Solid 3, в Resident Evil 4 нет ни одного одинакового и уж тем более однообразного и скучного сражения. Но, пожалуй, самым главным и бесспорным достоинством игры является графическое и звуковое наполнение.

Четвертая часть Resident Evil перешла в 3D стремительно, не оглядываясь назад. Славное прошлое с его громоздким великолепием статичных декораций забыто, на этот раз уже навсегда. Камера теперь не стоит на месте, а постоянно движется за персонажем. По умолчанию камера зафиксирована за правым плечом героя, но при желании вы можете с легкостью менять ее расположение, угол обзора и даже переключать вид с третьего на первое лицо. Благодаря лазерному прицелу вы, стреляя в противников, всегда будете точно знать, куда попадет пуля. Обозревать окрестности можно с помощью бинокля,

что дает возможность заранее заметить противника.

На сегодняшний день на современных консолях не находится ни одной игры, способной сравниться по качеству графики с Resident Evil 4. Поражает все: от общего качества картинки до внимания к каждой мелочи, текстуре и кадру анимации. Модели главных героев и врагов, благодаря заметно возросшему числу полигонов, выглядят просто великолепно, даже если подойти к тому или иному персонажу вплотную. Уровни значительно разрослись, стали разнообразнее и гораздо сложнее с архитектурной точки зрения. Появились роскошные пейзажи, некоторые из которых вполне способны заставить вас на время позабыть о сражениях и потратить несколько минут, просто любуясь проплыющими по небосклону тучами или очертаниями исполинских гор на горизонте. Для описания спецэффектов и работы с освещением просто не хватит слов – это надо видеть!

Отдельного упоминания заслуживает и тот факт, что картинка в Resident Evil 4 выводится только в формате Widescreen (16:9). Таким образом, если вы являетесь обладателем ширококарного телевизора, технология Progressive Scan обеспечит идеальное качество изображения. Добавьте к этому стабильные 60 кадров в секунду и лицевую анимацию героев, не уступающую Half-Life 2. Большинство роликов в игре интерактивны, т.е. в определенный момент времени вам необходимо нажать высвечивающуюся на экране комбинацию кнопок, от чего будет зависеть дальнейший ход игры. Например, в одном из роликов Леон выходит на горную тропу, и добрые сельские жители, завидев его, решают сбросить со скалы огромный валун. Если вы успеете нажать необходимую комбинацию кнопок, герой отскочит в сторону, если нет – окажетесь задавленными грудой камней.

Под стать графике и звуковому сопровождению. Каждый

звук, шорох или музыкальный аккорд точно соответствует общему настроению игры и происходящему на экране. А используемая в игре система Dolby Pro Logic II в полной мере заставит вас погрузиться в события Resident Evil 4.

Вердикт

Оценивать Resident Evil 4 объективно слишком трудно. Совершенно ясно, что перед нами подлинное событие в игровой индустрии, никакими аналогами здесь и не пахнет, а достойную замену мы если когда и получим, то только на консолях следующего поколения. Так или иначе, Resident Evil 4 обязан увидеть каждый поклонник видеоигр или человек, считающий себя таковым. Эта игра достойна того, чтобы вы приобрели GameCube. Тем более что во многом уступающая по качеству графики версия для PlayStation 2 выйдет только в следующем году.

Крапивенко Ольга,
helga666@mail.ru

и с вами одной крови

ВСЕ ИГРЫ • ВСЕХ ЖАНРОВ • ДЛЯ ВСЕХ

ШПИЛЬ!

ИГРОВОЙ ЖУРНАЛ НОВОГО ПОКОЛЕНИЯ

Специальный выпуск №2 (8), май



УЖЕ
В ПРОДАЖЕ!

Название: Койоты: Закон пустыни

Разработчик: Arise

Издатель: 1С

Жанр: тактическая RTS

Системные требования: Pentium 3 500 Мгц, 128 Мб, 32 Мб 3D Video

Официальный сайт: games.1c.ru/desert_law

ОЦЕНКА:

9

Графика:

10

Геймплей:

9

Управление:

9

Звук:

8

Сюжет/концепция:

8



Бывают часто времена...

В жизни каждого игрока бывают тяжелые времена, когда хочется поиграть во что-нибудь эдакое, да чтобы оно одновременно походило на всё, обязательно было веселеньким и не напрягающим, простым как пять копеек и к тому же не тормозило на постоянно устаревающем компьютере, выглядело вполне пристойно и... и, желательно, чтобы хоть немного смахивало на Fallout. Последнее из условий просто жизненно необходимо, иначе никакой ностальгии не получится. Если кто-то ищет

именно такую игрушку, то радуйтесь – сейчас последует рассказ об одной такой игре.

Как закалялась сталь

Как-то раз в не такой уже и далекой стране «зайчиков» и картофеля жила-была команда молодых, но очень гордых программистов. Сидели они в своей студии и думали... В результате этого чрезвычайно важного процесса возникла Идея. Особой изысканностью и оригинальностью она не отличалась: сделать игру, продать ее издателю и отправиться в отпуск. Сказано – сделано.

Под это дело у ближайших соседей выпросили движок от «Блицкрига», немного модифицировав его для виду, и процесс, как говорится, пошел.

Решено было сделать тактическую стратегию в постапокалиптическом стиле и с обязательными в наше время ролевыми элементами. В качестве места действия выбрали просторы великого и могучего США, где-то в районе Аризоны. Почему Америка, а не Беларусь? Элементарно, Ватсон: на себе показывать – плохая примета. Кроме того, рисовать пустыни гораздо проще и быстрее, чем, к примеру, леса и болота ☺.

Есть у сказки начало

Ученые, фантасты, террористы, религиозные фанатики, теоретики, политологи, пессимисты, фаталисты и многие, многие другие господа хорошие оказались правы – Апокалипсис таки наступил. И что характерно, в самом наилуч-





шем термоядерном виде. Видать, имело место быть обострение международной недоброжелательности с последующей эскалацией конфликта, в ходе которой было нажато много красных кнопок. В течении последующих нескольких часов все хоть мало-мальски значимые центры земной цивилизации превратились в радиоактивный пепел и расплавленный железобетон.

Потом наступила долгая и суровая ядерная зима. А когда искалеченную землю осветили лучи солнца, выжившие представители *homo vulgaris* (после всего учиненного ранее о звании «*sapiens*» не могло быть и речи) выползли из своих укрытий и начали строить новую жизнь из обломков старой... Да, я вредный и несносный, но искушение винтить именно эту фразу оказалось поистине непреодолимо ☺.

Постепенно жизнь налаживалась, народ потихоньку приспособливался к новым условиям существования. То же самое делали и сумевшие пережить все напасти представители флоры и фауны. Вскоре наступила «идиллия» в стиле сериала «Безумный Макс» и множества низкобюджетных фильмов подобного толка.

Поскольку бегать пешком по жарким пустыням ленивым американцам было совсем не в радость, то в нелегком деле выживания им помогали четырехколесные друзья человека – машины. Впрочем, количество колес и даже их наличие являлось величиной очень переменной – производство носило массовый кустарный характер, и каждый из умельцев творил в меру своей распущенности и имеющихся в наличии ресурсов. Ресурс был один для всех – обломки. Те же народные умельцы в домашних условиях научились гнать бензин и самогон, столь нужные для заправки автомобилей и их владельцев...

Но это всё, как говорится, присказка, а сама сказочка сейчас начнется.

Сказочка, aka Love story

За радиоактивными морями, за светящимися лесами, за скалистыми горами в жаркой Аризоне жил-был еще более горячий ацкий мачо Брэд – голубоглазый блондин спортивного телосложения с задорной прической и сергами в ушах. В своей деревне он занимал почетную должность кекс-символа, и все были не против, а только за, особенно женское население.

И вот в один солнечный летний день Брэд попался. То есть встретил свою Судьбу, вторую половинку, второй сапог в паре и т. д. Судьбу звали Джейн, и была она под стать Брэду – голубоглазой блондинкой спортивного телосложения с задорной прической. И жить бы им вдвоем в мире и спокойствии, если бы местному криминальному авторитету по кличке Джокер вдруг не пришла в голову идея стать невероятно крутым и всемогущим. К несчастью, на пути у свежеиспеченного завоевателя оказалась и деревушка Брэда. Бандиты ее быстрым разграбили, свидетелей порешили и шустро сделали ноги, попутно прихватив с собой Джейн.

Ватага Брэда опоздала совсем на чуточку, и вот уже уцелевшие, но обуреваемые жаждой мщения, они очертя голову бросаются в погоню. Однако поймать банду Джокера, во много раз превосходящую по численности отряд уцелевших «Койотов», – весьма непростая и очень опасная задача. А в итоге все будет хорошо, насколько это вообще возможно.

Внимание! Типа, важно!

Играя в игры, очень забавно наблюдать, как их создатели

переносят собственные предпочтения в свои творения. А теперь внимание на экран... тыфу ты... Читайте вот здесь, только чуть ниже ☺.

Основная мысль игры – «А потому что мы – банды (бригады)!». Сюжет абсолютно пресен, прост и прямолинеен. Типаж персонажей аккурат слизан с соответствующих фильмов, и что-то еще к этому добавить очень сложно.

Герои базарят с легким прибланенным акцентом, иногда откровенно по понятиям выясняя отношения. Везде и всюду ощущается неслабая увлеченность «Бумером» (а также «Черным бумером») и «Бригадой». Местами все это выглядит весьма забавно, но в общем и целом такая «атмосфера» игры является не совсем правильным ходом. Шутки в игре тоже соответствующего пошиба. На упаковке игры красуется надпись «Ограничение по возрасту – от 13 лет», и это правильно – до этого возраста дети, как правило, тонких намеков на толстые обстоятельства не понимают. Хорошо хоть шансона в озвучке нет – и то радует. Короче, ожидаемой атмосферы а-ля *Fallout* не получилось. Зато веселенькая сатирическая обстановка с «конкретными койотами» имеет место быть.

С идейной подоплекой «Койотов» всё, пора переходить к рассмотрению чиста ☺ конкретных моментов игры.

marcia



Койоты

jane



Койоты

bonny



Койоты



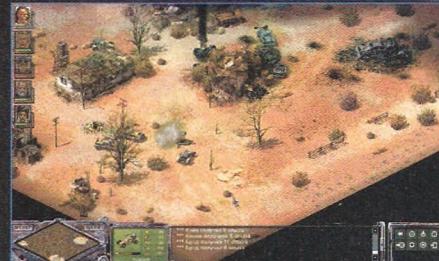
Койоты



Койоты



Койоты



С высоты птичьего полета

Как ни крути, а в тактических стратегиях игроку необходимо обращать внимание на немалое количество мелких деталей, общий масштаб должен быть покрупнее, поэтому, с нашей точки зрения, движок «Блицкрига» выглядит чуточку неуместным. Однотипные и, как и должно было быть, унылые ландшафты слишком уж миниатюрны и безжизненны, и глазу игрока, жадного до всяческих красот, реально не на чем остановиться.

Ролики заменены отрывками стильно нарисованного и озвученного комикса, что, в принципе, не так уж и плохо. Правда, статические картинки персонажей в диалогах порой выглядят не совсем уместно – слышать реплики в стиле «А-а-а!!! Гады, всех замочили! У-у, как всё плохо, щас я отомщу вам по самые помидоры, и мстя моя будет страшна!» и при этом разглядывать картинку, где говорящий все это персонаж мило улыбается от уха до уха – как-то по меньшей мере странно, что ли. Диалоги, к слову, озвучены сносно, а вот фоновая музыка звучит крайне невыразительно.

И танки наши быстры

Техника, не говоря уже о людях, мелкова-та – постоянно приходится всматриваться

в экран, выискивая нужные машины. Другой обидный недостаток – поведение техники на местности, он же – pathfinding, или поиск пути. То есть по местности машинки в общем и целом бегают весьма резво, особенно если увеличить скорость игры, но стоит им наткнуться на мелкие кусты или сбиться в кучу – все, хана! Смотреть на эту кучу стальных бегемотов, топчущихся на месте, никаких нервов не хватит. Кроме того, многие тачки запросто могут проехать пол-уровня задом на-перед. Вроде бы ничего, но броня-то сзади намного потоньше, а значит шансы уцелеть у такого «ездуна» намного ниже, чем у более правильных водителей.

Вперед, к победе

«А движок-то от «Блицкрига»!» – и этим всё сказано. Как бы отчаянно разработчики не пытались приукрасить геймплей, от наложенных движком ограничений никуда не деться.

Прохождения миссий больше всего напоминают сборную солянку из стратегий всех времен и народов по части миссий «где нельзя строить» . Могучая кучка с оровой героями во главе лихо валит толпы врагов в лоб, с тыла и с флангов. Такие побоища и общий футуристический дизайн техники пробуждают воспоминания о ККНД, С&С и их многочисленных клонах, и вообще о той славной эпохе, когда на слуху только и были что игры такого рода.

По ходу выполнения основного задания в него вносятся корректизы согласно сложившейся обстановке. Разумеется, в строгом соответствии с сюжетной линией.

Героев много, и уследить за всеми во время особо массовых потасовок довольно проблематично. И огорчает, и радует одновременно тот факт, что герои ездят на тех же машинах, что и все остальные.

Поэтому если кого-то особенно крепко потрепали, можно пересадить его в другое транспортное средство. Так же в самый последний момент можно вытащить VIP-персону (которая обязательно должна выжить) из почти полностью уничтоженного железного монстра и попытаться удрать, но на практике такие трюки, да еще и под массированным огнем противника, проходят редко.

Пресловутая RPG-составляющая заключается в том, что все персонажи в процессе успешного отстрела врагов получают опыт, конвертируемый в новые уровни. Все характеристики повышаются автоматически, без участия игрока.

Также специфика движка не очень позитивно повлияла на графическую составляющую. Около полусотни невероятных автотранспортных средств, обвешанных крупнокалиберными пушками и даже ракетными установками, выглядят слишком мелкими, чтобы по достоинству оценить полет мысли конструкторов пост-ядерной Америки. Это главный минус игры. А ведь если бы «Койотов» сделали на другом движке, все было бы просто замечательно.

Но есть у сказки и THE END

Как ни крути, а «Койоты» – игра очень интересная, позволяющая просто играть; это стратегия, в которой не нужно чересчур много думать, заниматься сложным, запутанным микроменеджментом и прочей ерундистикой. Можно просто с улыбкой следить за несложными перипетиями преисполненного всевозможных клише и от этого еще более забавного сюжета, по ходу вспоминая анекдоты, откуда это все было позаимствовано.

Алексей Лещук
и его Злобная Lichina

Название: Brothers in Arms: Road to Hill 30

Разработчик: Gearbox software

Издатель: Ubisoft

Жанр: Tactical FPS

Системные требования: Pentium III 1 ГГц,

512 Мб, 32 Мб 3D Video

(GF4 MX не поддерживается)

Сайт игры: www.brothersinarmsgame.com

ОЦЕНКА:	10
Графика:	9
Геймплей:	9
Управление:	11
Звук:	11
Сюжет:	11



Что? Где? Когда?

Brothers in Arms переносит нас в центр кипения событий Второй мировой войны. Нас забрасывает во Францию июля 1944 года. Причем нет ни малейшего намека на хоть какие-то исторические события, предшествующие игре, как например было в Battlefield 1942.

Игра – драма, где мы сможем наблюдать судьбу американского взвода из тридцати человек глазами его командира, сержанта Мэта Бэйкера (Matt Baker). Интересно, что такой взвод действительно существовал, а все люди в игре имеют реальных прототипов (если верить разработчикам). Исходя из того что история реальная, напрашивается вывод, что о нелинейности можно забыть (в аудитории слышится шёпот, недовольные возгласы, возмущённые крики и свист летящего в оратора тухлого яйца). Ну, тут уж никуда не денешься. Зато линейная часть сделана неплохо.



Начинается игра не с тренировочного лагеря, а прямо на поле боя в окопе с отрядом. Первая мысль: «Какого?!...». Птицы поют, пули летят, американцы падают, кровь льется, ругань слышится, фашисты меняют позицию огня, а непрофессиональные игроки меняют штаны...

Первое впечатление – восхищение. Кроме того, самое интересное – мы начинаем с конца игры (фанатыроняют слезу, ностальгически вспоминают Max Payne 2 и «Криминальное чтиво»). Многообещающее начало; я уже представлял себе ночи геймплея, прохождение игры снова и снова, капающие на клавиатуру слюнки. Но не тут-то было. Как говорится, не говори «Гоп!», пока в лесу больше партизан. В общем, меня как кемпер бота подстерегал жестокий облом.

Grab 'em by the nose, kick 'em in the ass

Первые 15 минут игры радовали душу. Прежде всего замечашь реализм. Прицела как такового по умолчанию нет. Его можно поставить в опциях, но всё же без него играть куда приятней. Ведь этот маленький кружочек (или крестик, или квадратик, или трапеция – кому как удобно) отдаляет игрока от того, что происходит в пределах монитора. Огонь в основном ведётся в режиме прице-

ливания, когда Мэт подносит мушку к уровню глаз. Целиться сложно, оружие ходит из стороны в сторону. Те, кто ни разу не держал в руках ружьё, подумают, что сержант либо хорошенко принял перед миссией, либо болезнь Паркинсона таки победила пляску святого Витта. Но на самом деле в реальности примерно так и должно быть.

Разумеется, огонь можно вести и в обычном режиме, но точность будет уже не та. А про стрельбу на бегу можно забыть: шанс попадания в противника на бегу равен шансу установления в ближайшие дни коммунизма на Чукотке. Я имею в виду дальний бой; на короткой дистанции вполне можно плотно накормить противника свинцом или поцеловать его прикладом.

Одновременно можно иметь при себе не более двух видов оружия. Гранаты не в счёт, они в наличие как отдельное оружие. Ассортимент вполне стандартен – практически бесполезный пистолет, снайперка, несколько автоматиков, вин-

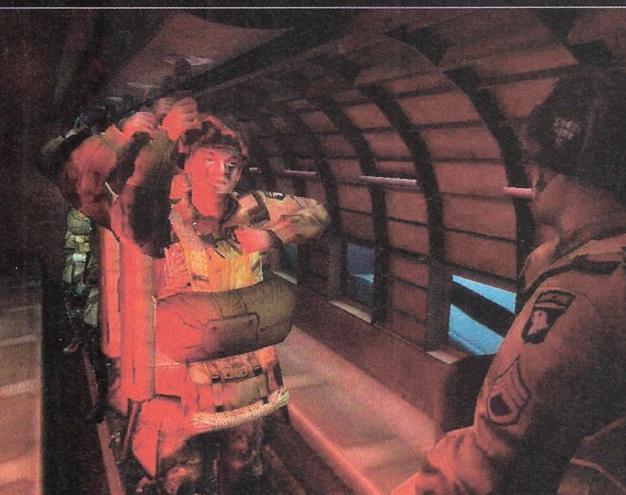
товки, базука и «панцерфауст» для «обработки» вражеских танков. Последних, кстати, легче уничтожать оригинальным и полюбившимся многим геймерам способом – залезть на машину, открыть люк да подать фашисту внутри гранату, оставив себе на память чеку.

Весь принцип игры основан на тактике укрытия и атаки с флангов. Фашисты спокойно сидят в укрытии и выглядывают, чтобы выпустить в вас и ваш отряд очередь из автомата. Над головами фрицев есть красный кружочек, означающий, что они агрессивны и будут пулять, пока солнце светит. Отряд разделён на атакующих и прикрывающих. Вторым стоит приказать укрыться и подавлять врага. Солдаты быстро находят местечко, где можно спрятаться, и начинают оттуда стрелять по фашистам, при этом подробно рассказывая всё, что думают о них, об их родственниках и о ситуации в целом. Кружочек потихоньку меняет цвет на серый. Это значит, что враг подавлен и из своего укрытия будет высовываться намного реже. Воспользовавшись этим, второй отряд можно повесить за собой, чтобы застать противника врасплох и изрешетить с флангов. Идти в прямую стычку тоже можно, но если противник один и совсем пода-



влен. В противном случае каску атакующего можно будет использовать как дуршлаг.

Для того чтобы яснее видеть ситуацию на поле боя, хорошие позиции и расположение своих и чужих, есть тактический режим. Очень удобная опция, при её использовании игра ставится на паузу и игрок наблюдает за происходящим с высоты. В этом же режиме также можно посмотреть на показатели здоровья отряда и на текущее задание. За выполнение миссий мы получаем медали, причем всегда, независимо от потерь. Но как не старайтесь, вы будете получать одни и те же виды медалей: за успешную службу во время войны, бронзовую, серебряную и золотую. Каждая соответствует одному из четырёх уровней сложности. Каждая медаль будет открывать новые материалы в меню extras, где можно узнать пару интересных вещей про создание игры и про войну в целом. «Всё это прекрасно! В чём же тогда облом?» – спросите вы. А я отвечу: надоедает это со временем, причем очень быстро. Миссии скучны и однотипны, в основном надо просто добраться до конца уровня или перемолоть всех немцев. Вот отсюда и начинается тот самый облом.



Буря мглою небо кроет

А скрипты тьмою кроют сию игру. Ладно, к этому мы уже привыкли. Но ребята из Gearbox просто перегнули палку в одной из миссий, где надо было пройти мимо вражеских

пулемётов под прикрытием тумана. «Мы не двинемся с места, пока не опустится туман!», – говорит командир. В ту же секунду совершенно чистое небо закрывается белой пеленой погуще, чем в Silent Hill 2. Когда отряд добирается до цели, туман с такой же скоростью исчезает, будто его и не было.

Во многих заданиях нам говорят, что немцы будут подходить, пока мы не выполним миссию. Ладно, и это допустимо. Но извольте, откуда они берутся на островах? Из-под воды?! Глупо. Ещё стоит обратить внимание на своеобразный способ сделать границы уровня. Это не горы и даже не деревья. В большинстве случаев это либо высокая трава, либо просто невидимый барьер – прозрачная текстура.

deogame should be. Would you like to heal your squad?» (по-нашему просто: «Раз ты, ламобот эдакий, не можешь миссию людски пройти, мы можем вылечить твой отряд»).

Конечно, чтобы вражеская пуля не продырявила череп Мэта, нужно приседать. Но из многих укрытий в такой позе как раз светится голова сержанта, что так и просит, чтоб ее продырявили. Не проблема! Ща найдём в настройках кнопку «лечь» и... а ложиться-то нельзя! В Brothers in arms солдат лежит в двух случаях: если его контузило снарядом и если он умер. Ни то ни другое в нашей ситуации не помогает, посему приходится обходиться тем что есть.

Вопросы есть? Нет? Отлично, перейдём к зоологии. Не имею ни малейшего понятия, за что

что плохо. Но если сравнивать игру с её ровесниками по дате выхода, то графика просто убогая. С одной стороны, она вовсе не раздражает, иногда даже напротив, радует глаз. С другой – она чуток устаревшая.

Здания правдоподобны, лица солдат сделаны неплохо, чего не скажешь о теле в целом. Движения у членов отряда такие, будто они давно страдают болезнью ХХI века (я о геморрое), хотя в игре использовали motion capture.

Складывается впечатление, что воду выдернули из Source, поскольку модели персонажей она не отражает. Тени нет в принципе. Из красивого можно отметить взрывные эффекты, но это не ново. Снаряды мортир при контакте с землёй образуют маленький



Любимый фильм разработчиков – наверняка «Горец». Понимаете ли, мой отряд до единого солдата героически умер под огнём мортир (хватило ума высунуться без моей команды). Я думал, миссию придётся начинать сначала, но не тут-то было! Доиграл я спокойно сам, а в следующей миссии все живы-здоровы! На игрока также ни одной царапинки, при этом только один Всеышний знает, откуда он в открытом поле новое оружие достаёт. Комментировать это не приходится. Впрочем, как и то, что все трупы, включая своих солдат, быстро исчезают.

Ещё одна оригинальная выдумка: если игрок всё время умирает и никак не может пройти уровень, перед новой перезагрузкой высвечивается надпись: «War isn't fair. But a vi-

Gearbox-овцы так невзлюбили коров. Возможно, в раннем детстве разработчикам давали скошенное молоко или сырую говядину. Какова бы ни была причина, дохлая корова встречается чуть ли не на каждом уровне. Притом это явно одна и та же корова, лежащая на правом боку с разорванным снарядом животом. Возникает ощущение дежавю и всякие глюки в Матрице. Кстати, глюков в игре я так и не обнаружил. Обидно, ведь это означает, что все недостатки в игре – недоработки разработчиков.

Красота, лепота

Так я сказал, посмотрев на небо в игре. Очень красиво. Но нет ничего проще, чем сделать красивую плоскую текстуру неба. А вот что касается остального... нельзя сказать,

грибок и чёрный след на земле, который сходит, стоит лишь игроку отвернуться. Следов от гусениц танков и дырок от пуль на стенах домов тоже нет. Всё это мелочи, но их много, а мы так к ним привыкли.

I'm a soldier

По сути, игра получилась неплохая. Недочеты вполне перекрываются хорошим сюжетом и атмосферой. Любителям просто пострелять можно попробовать, любителям реализма очень рекомендую, любителям игр про Вторую мировую – ноги в руки, руки в зубы и вприпрыжку в магазин покупать, ведь клоном Call of Duty или Medal of Honor игру никак не назовёшь.

Вперёд, «it's time to show Hitler that we are coming for him!».

Butcher

ДЛЯ ЗАМОВЛЕННЯ ГРИ, НАДІШЛИ З КОДОМ

SMS НА НОМЕР:

105336

JAVA ГРИ

Зроблено в **JAMIZMO**

GAMICO

ЦЕ БІЛЬШЕ ГОР

WWW.GAMICO.COM.UA

MOBILE RALLY
Стань гонщиком та виграй ралі на різноманітних та цікавих треках.
SG1470

MOON BUGGY
2054 рік, на місяці знайдено нове життя. Ти повинен знайти спільну мову з іннопланетними расами.
SG1471

OUTLAW
Ти - полонений вітка, твоя задача добріться до Мексики до того, як тебе скочить поліція. Швидше! Тобі настуваєть на п'яте!
SG1472

RAPTOR
НАТО створило унікального робота динозавра для знищенння ворогів і довірив його тобі його керування.
SG1473

SETRIS
Пограй в тетрис людьми... Підбери зручні пози
SG1474

STRANGELY ENUF
В домі сім'ї Смітт завелися привиди. Збирай хрести, щоб погнати всіх привидів. Реально страшна гра
SG1475

STRIP BLACK JACK
Пограй в карти на роздягання...
SG1476

THE TOWER OF DOOM
Твоя задача повбивати всіх орків, та почистити вежу від нечисті.
SG1488

TROY
Допоможи командору грецької армії виграти війну.
SG1489

STRIPOKER
Пограй в карти на роздягання...
SG1484

SWEET PRISONER
Під час свадьби було викрадено нареченою. Звільні дівчину і вона тобі віддадить.
SG1486

TABLE TOP TUMBLE
В тебе є машина на радіо керуванні. Грай та перемагай!
SG1487

WORLD FIGHTING CLUB
Вибери одного з шести бійців, та починай перемагати!
SG1490

YATA
Хлопчик-сирота мандрує по світу на своєму скейті, але життя ставить йому перепони. Захисти його від ворогів.
SG1492

YETISPORTS
Снігова людина розважається. Не забудь зарядити свій мобільний.
SG1493

YETISPORTS 1
Снігова людина розважається. Не забудь зарядити свій мобільний.
SG1493

YETISPORTS 2
Снігова людина розважається. Не забудь зарядити свій мобільний.
SG1494

GANGLAND
В сонячному місті Палермо, вбили твого друга. Віддяч убивці.
SG1453

EVERYTHING EXPLODES
Спробуй гострих відчуттів. Справжній екшн.
SG1504

FLIGHT FIGHT
Ти-суперліт на сучасному літаку. Твоя місія - знищити авіацію ворога.
SG1552

HUGO - CANNONCRUISE
Хьюго поїхав в круїз відпочинку, але зла відьма тут допікає.
SG1463

AZTEK WARRIOR
Стародавній війн Ацтек іде шукати свою кохану, у нього на шляху чимало перешкод.
SG1510

CAR RACER 2
Ще один вид стрітрайсінгу, відчуй справжню швидкість!
SG1506

HUGO GOES FISHING
Злови риби собі на сніданок, але обережішся, вона лягється.
SG1461

HUGO - BLACK DIAMOND FEVER - PART I
Відьма вигадала універсальний пристрій для виготування зла. Хьюго повинен завадити її планам.
SG1455

MICROFORUM GP
Відчуй себе пілотом справжнього болду!
SG1509

HOCKEY POWER LEAGUE
Ти мрієш, щоб наша хокейна команда виграла? Спробуй на скільки це легко. Гра для справжніх холовіків.
SG1508

HORSE SHOES
Веселі перегони на швидких конях. Не сиди на іподромі!
SG1507

ІНСТРУКЦІЯ:

— ідентифікація телефону

Вартість яча гри:
18 грн. з ПДВ за один SMS

Відправте код обраної гри на номер 105336. Іғри завантажуються через вар (для замовлення повинні бути активовані та настроїн послуги вар).

Для абонентів Київстар - 466 0 466, для абонентів УМС - 240 0000.

У випадку помилкового замовлення, послуга вважається наданою. Відправте SMS-повідомлення на номер 105336. Дочекайтесь отримання замовлення, що буде доставлено на ваш телефон через діяльний час.

Ціна - 18 грн. з ПДВ за 1 SMS-повідомлення.

Название: **The Punisher/Каратель**Разработчик: **Volition Inc.**

Издатель:

THQ/GFI/Руссобит-М

Жанр: **action**

Системные требования:

Pentium 4 2 ГГц, 512 Мб

128 Мб 3D Video

Официальный сайт:

www.thq.com/punisher

ОЦЕНКА: 7+**Графика:** 8**Геймплей:** 7**Управление:** 6**Звук:** 7**Сюжет/концепция:** 7

У Френка Кастила было все: любящая жена, чудесный ребенок, дом, дача, машина, машина и снова машина, хорошая высокооплачиваемая работа, а его кошка снова была беременна. Но криминальным авторитетам это все было до фени, ведь работа Френка заключалась в систематическом прокидывании боссов мафии во время секретных операций ФБР. Но обстоятельства сложились так, что однажды преступный мир проявил нездоровый интерес к персоне Френка. Затем его вычислили и жестоко ему отомстили. Специальный агент Кастил лишился всего, что было ему дорого, да и в живых он остался чудом. Сначала он долгое время искал спасения на дне бутылки, но потом опять пришли бандиты и раз

били бутылки Френка. И вот тут он решил отомстить.

У настоящего крутого американского мужика слова с действиями не расходятся. Бывший покойник, бывший спец-агент, бывший отец и бывший муж в одном лице взялся за дело, а это значит, что криминальным элементам не поздоровилось – Френк отомстил, и мстя его была страшна. После этого бандиты стали бояться Кастила, а фанаты – уважать.

Но это все было в других «сказках» – комиксах и мультфильмах, а вот на ниве кино-

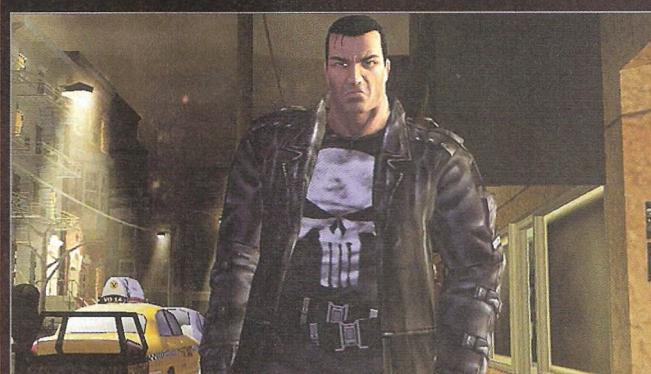
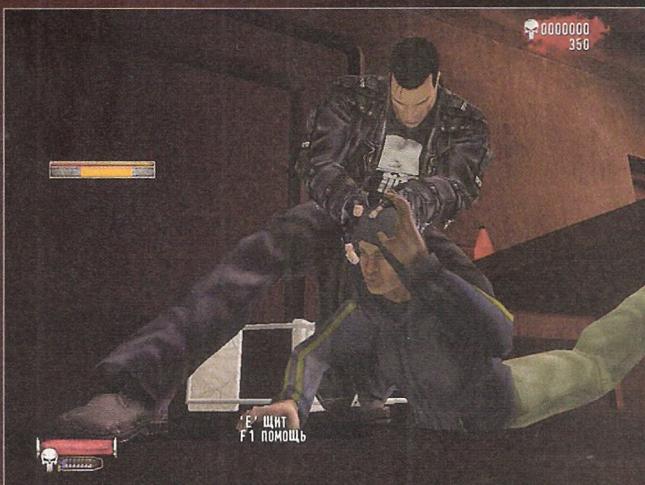
индустрии и электронных развлечений дела у Карателя обстояли и обстоят крайне неважнецки. И если о предыдущих видеоиграх с мистером Кастилом в главной роли мало кто знает и еще меньше – помнит, то последний кроссплатформенный проект под незамысловатым названием *The Punisher* достоин гораздо большего внимания.

Создатели игры явно играли в Макса Пейна и вознамерились сделать нечто подобное, благо у обоих персонажей много общего. Но вот, как это всегда бывает, все замыски на стадии исполнения

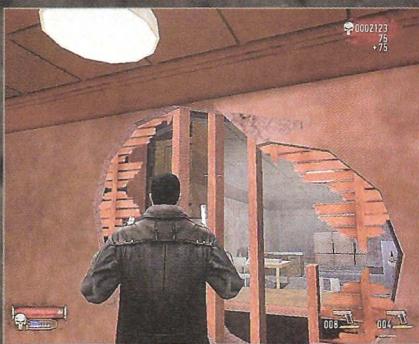
существенно изменяются, и разумеется, далеко не в самую лучшую сторону.

Первоначальная задумка была великолепна, но желание сделать «третьего Пейна» победило все, включая самые оригинальные идеи. Ни о каких комиксовых «гастро-лерах» вроде человека-паука и прочих супербойцов с преступностью не могло быть и речи – Marvel не слишком щедра на лицензии, и больше одной на руки не обычно не выдается...

Если вы повнимательнееглянете на экран монитора, то наверняка заметите, что

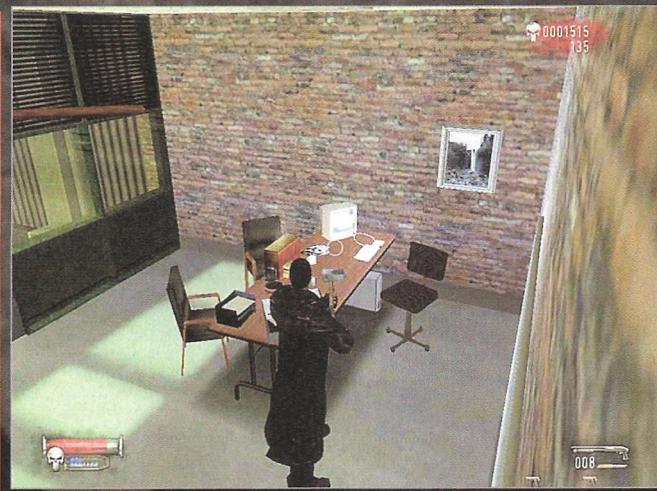


THE PUNISHER



Каратель совсем не тот, что раньше. Да, с виду Френк все тот же здоровенный мрачный небритый детина, больше похожий на себя самого из комиксов, чем на Тома Джейна, голосом которого он разглагольствует в оригинальной английской версии игры. Однако Каратель не в меру болтлив и между делом философствует и описывает страшные картины американского «дна» и его подонков. Но, если память мне ни с кем не изменяет, бескомпромиссный борец с преступностью особой разговорчивостью не блестал.

В общем и целом герой ведет себя весьма странно: пристрелив всех, он спокойно сдается в лапы блюстителей правопорядка, вместо того чтобы смыться с места преступления, как он это обычно делал. А затем уже другая сценка, равно как и все последующие, показывают Френка, развалившегося на жестком тюремном стуле и без устали болтающего с парой особо пронырливых копов весьма отталкивающей наружности. Он неторопливо излагает события последних трех недель, детально расписывая, кого и как он замочил. А ведь, по-



павшись «на горячем», Каратель молчал как рыба об лед, потому что даже за самую скромную из его операций, согласно законодательству, Френка ожидало пожизненное заключение на электрическом стуле.

Мрачная, но не без юмора история прерывается не менее мрачными и тяжелыми миссиями, общим количеством около полутора десятков. И каждая из них – сущий ад, причем как в прямом, так и в переносном смысле.

Большинство локаций темные, серые и неинтерактивные – все в лучших традициях

лучших приставочных экшен. При каждом запуске надпись на английском глаголет, что к игре прикручен физический движок Havoc, да только радости от этого совсем никакой. Ну разве что поморщиться, наблюдая, как брошенный автомат кувыркаясь и подпрыгивая скакет по бетонному полу, словно резиновый. Не совсем понятно, зачем здесь эта физика нужна.

Из темных углов при появлении главного героя выбегают злые враги и начинают весьма прицельно палить из всех стволов. От выстрелов можно и нужно уклоняться, чтобы до-

жит до следующего чекпойнта. Система сохранений традиционна – автосохранение только в специально отведенных для этого местах. Но до этих мест еще нужно как-то добраться. Врагов много, и искусственный интеллект обладает (о чудо! неужели! наконец-то!) некоторыми зачатками разума. Противники прячутся за углами, ящиками, мебелью, прикрываются заложниками, прыгают и мечутся, но в большинстве случаев удивленно застывают на месте, когда в комнату вламывается Каратель, и тихо помирают от первой же выпущенной в них очереди.

Постоянно темно, иногда просто не понять, откуда стреляют. В общем, радости мало, а возможностей встретить глупую и бесполезную смерть – множество. А переигрывать один и тот же момент по несколько (много, бесконечно, дофига: нужное подчеркнуть, ненужное – вычеркнуть) раз – развлечения в высшей степени сомнительное.

Взрывчатки, столь активно используемой Карателем в первоисточниках, почти нет – разработчики, вероятно, решили не обременять





себя созданием лишней пиroteхники. Да и имеющиеся в игре взрывы, огонь и прочие спецэффекты не слишком-то хороши по меркам привередливых владельцев навороченных ПК.

Каждая битва начинается с «как бы планирования» операции в квартире Френка, в виде которой и оформлено главное меню.

Все уровни поделены на комнаты, где и происходят сражения. Дальше выделенной им «жилплощади» противники бегают крайне редко.

Единственное более-менее стоящее развлечение – допрос противников. В целях опознания потенциальных клиентов и инструментов пыток они подсвечиваются особым образом, затем особо важного бандита нужно поймать и за уши притянуть к какому-нибудь страшному агрегату вроде туалета, ужасного вида стакана или открытого окошка на пятидесятм этаже небоскреба. Или в крайнем случае воспользоваться прикладными средствами: собственными руками, ногами и прикладами. Мучить вражин занято, но иногда немного напряжно.

Другой любопытный факт – в игре нет аптечек. Совсем. Каратель восстанавливает пошатнувшееся здоровье путем спасения невиновных. Наверное, занимаясь таким благородным делом, он получает глубокое моральное удовлетворение, от которого раны затягиваются просто на глазах. К тому же в процессе пыток Френк также медленно, но уверенно восстанавливает здоровье. Убийство невиновных приводит к преждевременному завершению миссии. Однако и главный герой тоже умеет прятаться за чужими спинами – пойманного, но еще живого противника можно весьма эффективно использовать в качестве живого щита.

Но если в подавляющем большинстве экшен основная задача игрока – с боем пребежаться из точки А (начало уровня) в точку Б (конец уровня), то здесь не все так просто. Самая главная задача игрока – колотить понты. Да, в игру втолкнули столь популярную в среде автосимуляторов «концепцию стильности». За убийство врагов начисляются очки, которые в последствии можно потратить на мо-



дернизацию оружия или открытие бонусов. Чтобы настристи побольше очков, необходимо усложнять уже пройденные миссии и проходить их заново. То есть подолгу топтаться на одном месте, целеустремленно наступая на одни и те же грабли. Ситуация осложняется несколько непродуманным управлением: каждому действию назначена отдельная кнопка, и в пылу битвы очень даже просто нажать не ту клавишу. И после каждой такой ошибки приходится жалеть... Не то чтобы жалеть приходилось сильно, но все равно приятного мало.

Оружия много, но рассчитывать на получение хороших стволов задарма не стоит. При себе можно таскать не более двух типов стволов. Можно стрелять с двух рук одновременно, но в процессе перезарядки герой выбрасывает вторую пушку.

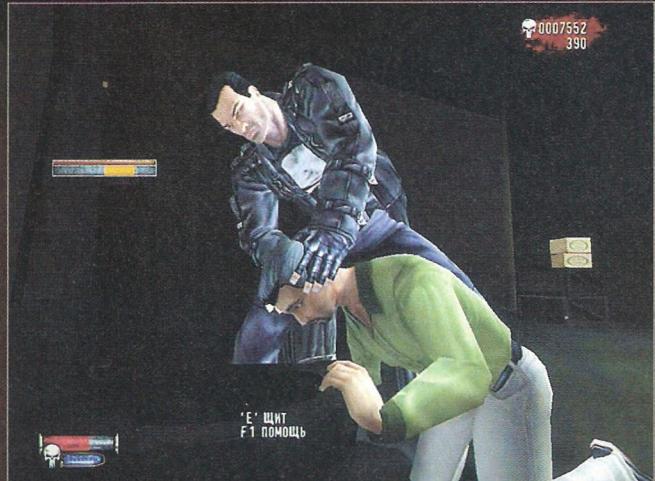
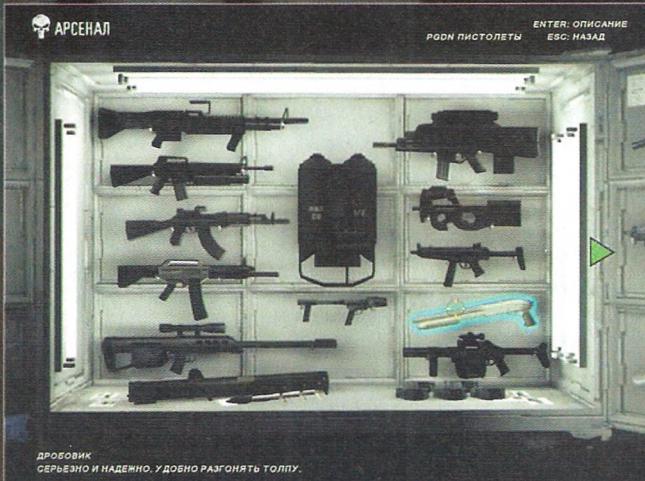
Впрочем, бонусы стоят того, чтобы за них побороться – комиксы, арт и прочие прелести от ведущих художников, рабо-

тавших над комиксами о похождениях Карателя, по большей части вызывают только легкий восторг. Однако получить все и сразу не получится – все имеющиеся в Интернете трейнеры рассчитаны на английскую версию игры и наотрез отказываются работать с официальной русской локализацией.

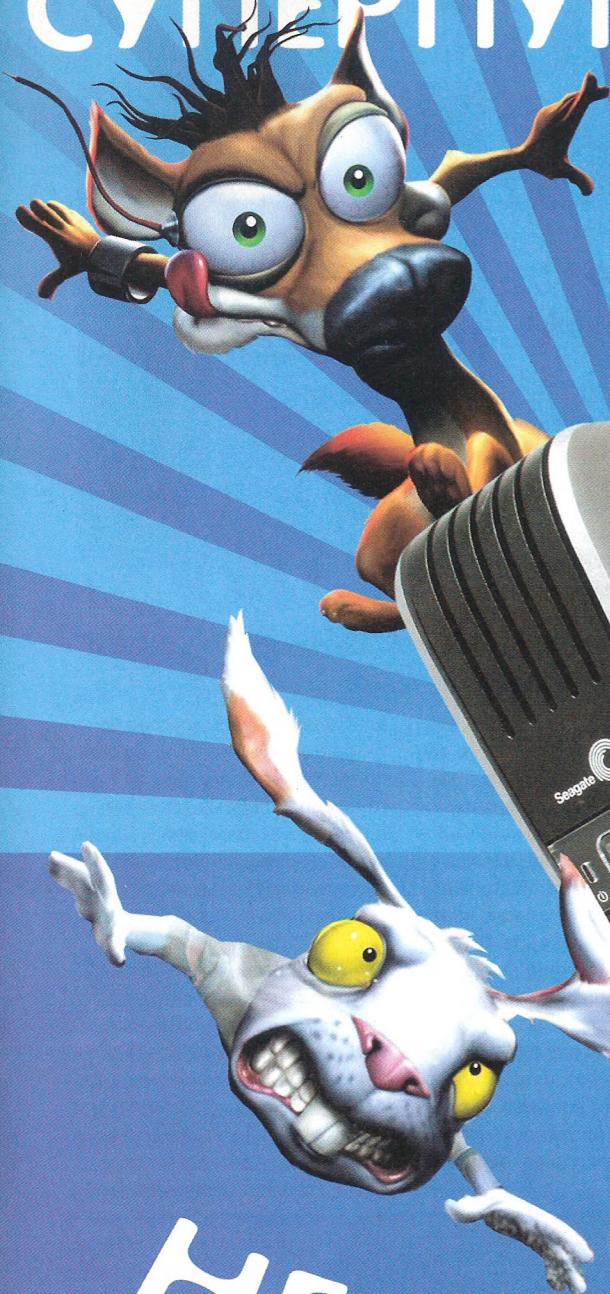
Звуковое оформление на высоте; можно сказать, что полный и качественный перевод вполне адекватен английскому оригиналу. В оригинальных диалогах частенько звучат крепкие слова, но переводчики, будучи людьми крайне интеллигентными, сильно усердствовали, подбирая их русские аналоги ☺.

Можно с твердой уверенностью заявить, что «Каратель» – игра от любителей и для любителей. Для любителей комиксов, Макса Пейна и динамического консольного экшена.

Goblin zZ



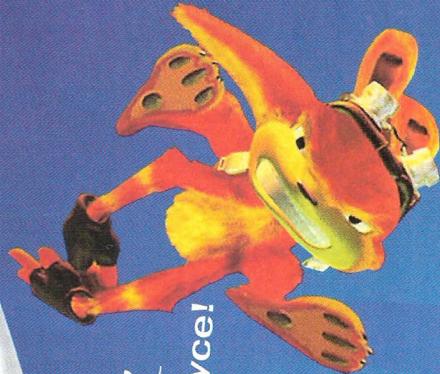
СУПЕРПУПЕРАКЦИЯ!!!!!!



Только для наших читателей, оформивших
подписку на второе полугодие 2005 года

Розыгрыш убойного приза –
Улетного переносного винчестера Seagate
на 200 Гб с интерфейсами USB 2 и Firewire!*

*Подключи, скачай хоть весь
свой винчестер – и неси к другу!*



*200 гигабайт игр, музыки, фильмов,
и всего, что вы туда сможете залить –
и все в одном удобном переносном корпусе!*

**НЕ ТОРМОЗИ
СТАНЬ ПОБЕДИТЕЛЕМ!!!!!!**

23852

Подписной индекс
на журнал **ШПИЛЬ!**
без диска

Чтобы стать участником розыгрыша, надо
до 10 июля выслать на адрес редакции копию
документа об оплате и доставочную карточку.

Дата отправки проверяется по почтовому
штемпелю.

Адрес редакции:
03680, г. Киев, пр-т Победы, 53.
Тел. 8 (044) 501-93-55, 501-93-56

Подписной индекс
на журнал **ШПИЛЬ!**
с диском

01727



ДОСТАВОЧНАЯ КАРТОЧКА

Ф.И.О.

Телефон

Индекс

Почтовый адрес

«Табула Раса»: уйти, чтобы вернуться...

Наверное, в жизни каждого рок-музыканта наступает момент, когда жить и творить становится невыносимо. Требуется отдых и пересмотр всего прожитого и сделанного. Многие музыканты, как, например, Борис Гребенщиков или лидер группы «Ноль» Федор Чистяков, резко уходили со сцены, а когда о них уже практически забывали, неожиданно возвращались. Кто-то успешно, кто-то не очень.

Шесть лет назад украинская группа «Табула Раса», пребывая на пике популярности, резко перестала подавать признаки жизни. Все знали только одно: вокалист «Табулы» загадочно исчез. Ни о группе, ни о ее лидере Олеге Лапоногове ничего не было слышно до 2003 года. Теперь многие знают, что бывший «табула-расовец» восстановил группу, живет в Киеве и записывает новые песни. Говорят, что вернуться к творческой жизни и нормальному человеческому существованию ему помог Бог и близкие люди.

– Вам еще не сильно надоели расспросы журналистов о том таинственном исчезновении из Киева?

– Нет, я уже привык. А о чем им еще спрашивать? Ведь каждый надеется, что узнает что-нибудь интересненькое, новенькое. А отвечаю всем одинаково: уехал, жил в селах у знакомых, у родителей в Сумах, работал. Вообще я хорошо провел время. Такое в моей жизни вряд ли повторится. До того как «Табула Раса» стала популярной и наша музыкальная деятельность стала приносить деньги, я был офисным работником. Одно время жил на Троицчине (жилой массив в Киеве – прим. ред.) и весной по утрам бегал на Десенку купаться. После речки так не хотелось идти на работу! Посте-

пенно стало назревать желание освободиться от этого бремени, от обязанности каждое утро куда-то идти. И однажды настал момент, когда я решил освободить себя от всего. На самом деле, желание уединиться, расслабиться стучалось ко мне давно и наконец-то дошло. Мой друг предложил мне поехать отдохнуть в Крым. Я сначала не хотел, но потом подумал: «Море – это своего рода коллективное бессознательное, может, мне и полегчает». Приехали, а там такая жара! Мне стало еще хуже, и через пару дней я не выдержал. Неожиданно вспомнил, что давно не навещал родителей, попросил у Виталика велосипед и тут же уехал.

– Что поменялось в вашем образе жизни с тех пор, как вы вернулись?

– Например, я не знаю, что в последнее время происходит в «телевизоре». Стараюсь держаться поодаль от того, чем живет Киев. Раньше я всем интересовался, запомнил литературу, а теперь от этого стал далек. Сейчас любая свободная минута – большая ценность. И все свободное время (и несвободное тоже) уходит на то, чтобы закончить съемку нового клипа и довести до ума альбом, в ко-

торый будет входить 12 песен.

– Когда вы их сочинили?

– Некоторые песни появились в тот отшельнический период, когда меня, так сказать, не было в Киеве. За это время я насочинял альбома четыре. Такой уж я человек: постоянно что-то сочиняю. У меня дома есть гитара. Каждый день минимум 15–20 минут в час я на ней играю и что-то придумываю.

Иногда происходят настоящие творческие взрывы, как, например, в начале декабря. В эти дни погода устойчивая, еще не очень холодно и по утрам идет снег, редкая россыпь снежинок. В такое время я себя очень хорошо чувствую и полон вдохновения. Первую неделю месяца из меня так прет творчество, что только успевай записывать.

История от Лапоногова

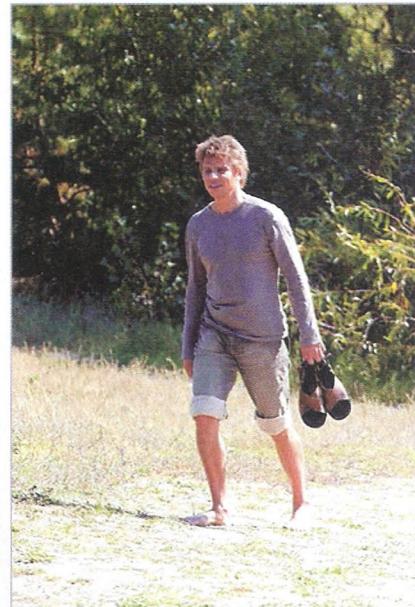
На межвузовских соревнованиях по плаванию надо было проплыть стометровку. Я хорошо плаваю и довольно вынослив, но на соревнованиях в какой-то момент резко выдохся, схватился за бортик и прямо перед судьей и кучей народа как заору: «Я бо-ольше не могу!». Но доплыть меня все-таки заставили.

– И о чем обычно пишется?

– Мне проще написать не текст к песне, а музыку. О чем я сочиняю, трудно описать словами. Когда я пытаюсь об этом рассказать, ничего не получается.

– Но слова в ваших песнях хоть какой-то смысл имеют?

– Да в том-то все и дело, что зачастую слова я придумываю намного позже – подгоняю под музыку. Вот сейчас до выхода



альбома осталось всего ничего, а некоторых текстов до сих пор нет (к моменту выхода этого номера альбом будет уже в продаже – прим. ред.). Понимаете, музыку я придумываю за считанные секунды, а тексты даются с большим трудом.

– Поразительно! На самом же деле тексты у «Табулы Расы» очень симпатичные. И откуда же вы их берете, если практически отрешены от столичной жизни?

– Знаете, я где-то прочитал, что любовь – это вечное творчество. Моя ситуация – не исключение. Я черпаю вдохновение в любви, просто в любви.

У меня много друзей, с которыми я общаюсь... И оттого, что я не смотрю телевизор и не читаю газет, моя жизнь не становится менее интересной. Я не помню, когда мне последний раз было скучно. Я постоянно в творческом поиске. Но знали ли бы вы, как для меня мучительно проходит сочинительство! Я могу рассказать, как это происходит с песней, над текстом которой я сейчас работаю.

Сначала я хожу по комнате и напеваю мелодию. Там-там-там-там-там (напевает)... «Так, – думаю, – ничего не получается. Надо лечь на кровать». Ложусь, закрываю лицо подушкой. Продолжаю напевать. Опять ничего. Кладу подушку под голову, устраиваюсь



поудобнее и снова пою: «Там-там-там... Нет, надо выпить молока». После молока решаю, что надо бы часок покататься на велосипеде. Возвращаюсь домой, и опять ничего не выходит. «А-а! – понимаю я, – это потому, что я долго не принимал горячую ванну!». И начинается: кровать неудобная, дом неудачно построен, машины за окном шумят и т.д.

В итоге я пока остановился на словах:

Ландыши на кухне,
завтрак на столе,
И твоя улыбка
в фотоателье.

Вот так по чуть-чуть песенку и собираю. Иногда доходит до абсурда: начинаю советоваться с друзьями, подходит то или иное слово к этой фразе. Но это уже говорит о полной степени растерянности. Ведь на самом деле главное, чтобы нравилось тебе как композитору и поэту. Если ты доволен своей работой, то и окружающие ее оценят.

– Вот это правильно.

– Да, только уже 2,5 месяца, как мы «пишемся», я только и делаю, что страдаю над текстами своих песен (смеется). Конечно, я и отдыхаю, и кроссы бегаю, и на природе бываю, но даже в такие минуты не могу полностью расслабиться. Надеюсь, что Бог мне поможет.

– Конечно, поможет!

А расслабитесь уже после выпуска альбома – возьмете отпуск...

– Да, мы как раз собираемся всем коллективом поехать в Ялту. Я ни разу не видел Крым весной, когда цветут деревья. Был только летом.

– Давайте поговорим о вашей студенческой жизни. Что подтолкнуло к поступлению в киевский театральный университет им. Карпенко-Карого?

– Во этом «виноват» мой знакомый, который сам окончил этот вуз. Однажды он сказал: «Знаешь, у тебя такое лицо, с которым явно надо поступать в театральный!». Тут я подумал: «Точно! Всю жизнь я искал куда же себя применить и наконец нашел». А приятель продолжал:

«В киевском театральном сплошная благодать: всего лишь четыре года учебы, много иностранцев, масса девчонок и сплошное веселье». Поступил я туда только со второго раза.

– Какие экзамены сдавали?

– Актерское мастерство, литературу, историю, вокал и танец. Последний до сих пор не могу вспоминать без смеха. Из меня такой танцор!.. Можете представить, как выглядит заяц в лосинах? Вот это я вылитый (хихочет). Не хватало только длинных ушей. А танцевал я менуэт. Все тогда очень смеялись. Проблемы были и с обычным сценическим движением, и с фехтованием. Легко давалось только актерское мастерство.

Был интересный случай с Оксаной Хожай, ныне довольно успешной певицей. Она училась вместе со мной на курсе. На экзаменах по хореографии со мной никто не хотел танцевать, потому что я заваливал любой танец. Мне нужно было сдать злосчастный менуэт и, естественно, никто ко мне в пару не шел. Все уже смеются в предвкушении бесплатного цирка, а Оксана вдруг поднимается и сквозь слезы говорит: «Ничего вы не понимаете! Идем, Олежка, танцевать». Так с ее помощью я получил свой законный «тройбан» по хореографии. Зато за четыре года своей учебы я сыграл аж три ведущих роли в дипломных спектаклях: две главные и одну второго плана.

– Чем, помимо учебы, занимались?

– Бегал кроссы иставил над собой эксперименты: как я буду себя чувствовать, если целый месяц буду много бегать и мало есть? Утром выбегаешь из общежития (я жил в общежитии на Лу-

кьяновке), добегаешь до Бабы с мечом (памятник «Родина Мать» в киевском парке Славы – прим. ред.) и обратно. После таких практик из головы выдувается все ненужное... правда, через некоторое время по тебе можно изучать скелет человека... Еще купались ночью в Днепре.

– Вокалистом «Табулы Расы» стали, будучи еще студентом?

– После сдачи одного из выпускных экзаменов возле нашего альма-матер я увидел табличку: «Рок-группа «Абрис» ищет вокалиста. Приоритеты: группы «Yes», «Police» и т.д.». Меня это объявление очень заинтересовало. Во-первых, те группы, которые были указаны, мне очень нравились, а во-вторых, хотел возобновить музыкальную деятельность. В Сумах я играл в разных рок-коллективах, а в Киеве все как-то не складывалось. С музыкантами мы сразу нашли общий язык, и 5 октября в 1989 группу переименовали в «Табулу Расы». Название придумал Александр Евтушенко, тогда еще начинающий журналист (Александр Евтушенко – ведущий, журналист, автор энциклопедии украинского рока «Легенды Химерного Края» – прим. ред.).

Как мы выбирали новое название! Думали назвать группу «Желтый дом», «Кеды». А когда Евтушенко предложил свой вариант, всем понравилось. Причем я тогда не знал, что это выражение означает. Думал, что это название каких-то таблеток, представляет? А оказалось – в переводе с латыни «чистая доска».

– Почему актером не стал работать?

– Один влиятельный человек пытался меня устроить

П'ятірка від зірки

- Что напрягает во время учебы?

Шум и большое количество народу на лекциях. Ни поспать тебе, ни сосредоточиться.

- Любимый и нелюбимый предмет?

Актерское мастерство и история КПСС соответственно.

- Кем мечтали стать в детстве?

Художником, врачом и космонавтом.

- Самая большая шара?

Мне редко попадались сложные вопросы, например, связанные с пьесами на производственную тематику (сюжеты про сталеваров, плотников и т.д.)... А вообще мне всегда везет. ☺

- Любимый преподаватель?

Художественный руководитель нашего курса Валентина Ивановна Зимина. Прекрасный человек, которого я до сих очень люблю и уважаю. Многие студенты ее называли мамой.

в большие киевские театры, но из-за того что у меня не было статичной прописки и блаты, это не получилось.

– Зато теперь вас узнают на улице и знают, что вы – лидер известной рок-группы.

– Да, как я в годы своего отшельничества ни пытался избавиться от этой «славы», люди в первую очередь воспринимали меня как вокалиста «Табулы Расы».

P.S. Смешной этот Лапоногов!

После того, как мы поговорили, Олег спросил, когда у меня день рождения, пожелал любви и благословил за то, что я пришла. Попросил, чтобы интервью получилось позитивным: «Ведь его будут читать дети!» и «Надо этот мир делать лучше».

Елена Волкова-Карабинович

Передплатний індекс: 90889
5 БАЛІВ
журнал для студентів

Фото с сайта tabularasa.kiev.ua

Казус на лекции

На первом курсе был у нас один парень, который на лекциях незаметно дремал с открытыми глазами прямо на первой парте. При этом вид у него был очень умный. Когда кто-то слишком громко начинал разговаривать, он просыпался и кричал, как будто ему мешали слушать лекцию: «Ребята, нутише там!». Так было почти каждые 10 минут. Преподаватели думали, что это самый прилежный студент. И однажды он так глубоко заснул, что у него не только глаза закрылись, но и открылся рот, запрокинулась назад голова, и по всей аудитории разнесся храп! Хохотали мы очень долго!

Эра маленьких тарифов «ДЖИНС»

В преддверии выхода журнала «Шпиль!», целиком и полностью посвященного мобильной связи, операторы продолжают снижать тарифы и расширять покрытие.

Вот, например, «ДЖИНС», кроме экстремальных ивентов с байкерами, роллерами, скалолазами и диггерами, кроме вечеринок с лучшими диджеями страны, кроме всего прочего – о всем прочем вы знаете, мы постоянно следим за акциями этого молодежного оператора, – в общем, «ДЖИНС» продолжает снижать тарифы и предлагать еще более выгодные условия.

Теперь наступает Новая Эра «ДЖИНС» – Эра маленьких тарифов. С 30 апреля 2005 года оператор «ДЖИНС» объявил новые

тарифы в едином стартовом пакете. При этом любую из услуг, позволяющую экономить деньги, можно активировать по своему выбору.

Среди кучи нововведений нужно выделить новость о том, что ночной тариф теперь является отдельной услугой «ДЖИНС Ночь», которую можно заказать самостоятельно, а не покупая для этого отдельный пакет. Также появилась новая услуга – «ДЖИНС Друзья».

Любой абонент «ДЖИНС» может перейти на новый единый тариф, заплатив всего 10 гривен.

Что же касается тарифов, то вот они вкратце: звонки абонентам «ДЖИНС» – 45 копеек, на номера других операторов – 95 копеек за минуту. А благодаря услуге «ДЖИНС Друзья» звонки на четыре выбранных номера «ДЖИНС» можно делать

всего по 15 копеек за минуту. Отправка SMS абонентам «ДЖИНС» – вообще 10 копеек.

Для всех абонентов

«ДЖИНС» появилась еще одна услуга – загрузка мультимедийного контента по цене 1 гривна за единицу. И за эту гривну вы можете получать мелодии, игры, картинки, размещенные на портале «ДЖИНС»!



life:) – интересные услуги

Наша страна сейчас бурлит и шумит, и всё это связано с отменой виз для граждан Евросоюза при въезде в Украину. Да и вопрос о том, чтобы граждане Украины путешествовали по Европе без виз, вот-вот должен быть передан на рассмотрение. Еще «Евровидение» в Киеве...

В общем, в самый бум обсуждения путешествий по Европе life:) замутила новую фишку: пакет услуг «Туристический». Этот предоплаченный пакет услуг дает 20 минут для международных звонков

в страны Европы и СНГ, 100 минут для звонков в сети life:),

20 MMS в сети life:), 20 минут для звонков на номера фиксированной связи и номера других операторов мобильной связи Украины, 20 SMS на номера в сети life:) и других операторов мобильной связи Украины. И до 31.12.2005 плата за соединение отсутствует!

Причем, купив пакет за 63 гривны, вы можете пополнить его на 25, 50 или 100 гривен, что даст туристам возможность еще раз сэкономить на связи: если вы пополняете счет на 25 гривен, звонок по международному номеру вам стоит 2,49 гривны, если на 50 – цена минуты падает до 1,99 гривны, а если пополнять счет на 100 гривен, то цена минуты вообще падает до 0,99 гривен! В общем, советуйте своим друзьям и родственникам, которые приехали из других стран к нам в гости.

Количество городов, где работает сеть life:), неуклонно растет – в конце апреля компания объявила о функционировании life:) уже в 24 городах. Причем, кроме разных обычных услуг связи, этот оператор предлагает еще и EDGE (Enhanced Data Rates for Global Evolution). Это новый стандарт передачи данных, который гораздо быстрее, чем GPRS – с помощью EDGE можно передавать данные со скоростью 236 кбит/с, что в четыре раза быстрее обычного соединения по модему dial-up. Так что если хотите получить себе выделенку, работающую не только дома, можете попробовать услугу EDGE, доступную в Киеве, Одессе, Днепропетровске, Донецке, Львове, Мариуполе, Харькове, Ялте, Черкассах, Хмельницком и Симферополе.





Полное 3D в мобиле

Телефоны всегда менялись, и каждый следующий шаг был подобен революции.

Сначала телефон считался слишком ненадежным способом связи. Позже он был просто редким и дорогим – в надежности и уместности передачи голоса по проводу сомневаться перестали. Позже он стал повсеместным, но все же жутко стационарным – таскать за собой километровый провод и аппарат весом 5 кг было довольно неудобно. Потом появились мобильные телефоны, тяжелые и дорогие, да и работали они не везде... но всё же это было мобильное средство связи. Когда телефоны стали принимать сигнал везде, они полегчали и стали доступны всем, а самая крутая игрушка на них была аналогична играм для компьютеров начала 80-х годов.

И вот сделан еще один шаг по лестнице эволюции – компания Samsung представила 3D-игровые телефоны с вибрацией.

Два новых телефона SPH-G1000 и SCH-G100 для сетей CDMA 2000 1XRTT (корейский стандарт мобильных сетей связи) – это даже не мультимедийный центр, а целая игровая консоль со своим видеоакселератором, системой объемного звука и вибратором, как в продвинутых геймпадах. С учетом того, что на телефоне пойдут разнообразные игры – от симуляторов до шутеров, заточенных под этот «консолефон», вибра-

ция вас файербола геймпад начинает колбасить; для них игра на ПК – сущая мука. Теперь и мобильные геймеры смогут сполна ощутить всю крутизну того, что ты буквально чу-у-с-т-в-у-е-ш-ь, как тебя ранили в игре.

Графический акселератор обеспечивает обработку 1 млн. полигонов в секунду, что более чем неплохо для такого устройства. За обработку 3D-графики отвечает специально разработанный Polygon-чип, и полученная картинка накладывается на двухмерные задники, что, в общем-то, характерно для многих консольных (да и не только) игр.

Отображается вся эта крутизна на LCD-дисплее, который, разумеется, построен на тонкопленочных транзисторах, то есть в телефоне использован LCD класса TFT. Размер экрана 2,2 дюйма (чуть больше 5,5 см), а изображение создается с использованием 262 тысяч цветов.

Управляться в игрушках геймеру приходится мульти-клавиш – сложно описать, как оно работает, но очевидцы клянутся, что это очень и очень удобно. Телефон даже внешне похож на портативную консоль. Не так, конечно, как пресловутый nGage, но похож. Играть можно, как мы уже сказали, используя не наушники, а два

вполне пригодится. Заядлые консольщики уже не мыслят игр без обратной связи, когда при попадании

встроенных полноценных стереодинамика.

Помимо всех геймерских наворотов в этом телефоне, собранном в корпусе-слайдере (это раздвижная модель), есть адаптер карт памяти RS MMC, камера 1,3 мегапикселя со вспышкой и возможность проигрывания MP3.

Стоит отметить, что не так давно нечто подобное представила компания LG – это был мобильный телефон SV360, также обрабатывающий 1 млн. полигонов. Это, конечно, шаг вперед после

nGage от Nokia, но по удобству и мобильности Samsung дает пять очков вперед обоим моделям.

В любом случае, этот телефон, а точнее аналогичную модель для стандарта GSM, распространенного у нас в стране, придется еще подождать. Традицией для высокоразвитых стран Азии стал выпуск моделей «только для внутреннего пользования», на которые мы можем лишь смотреть и пускать слюни.

Се ля ви!



Встанови **БЕЗКОШТОВНО*** SIM-Café в себе на мобільному телефоні й користуйся зручними сервісами!

Надіши SMS з кодом

735002 на номер

1071

SIM-меню:

“МЕЛОДИИ И ЛОГОТИПЫ”,
“ОТ 18 ЛЕТ”, “АНЕКДОТЫ”,
“ПОГОДА”, “ВАЛЮТА”, “ТОСТЫ”
“АФОРИЗМЫ”, “ЦИТАТЫ”,
“БИОРИТМЫ”, “ГОРОСКОП”,
“ЧАТ-ЗНАКОМСТВА”,
“КАМАСУТРА”

Тел. Підтримки:

8 (044) 592-89-21

Сервіс надається

компанією

DISeS

Вартість замовлення

Sim-Gate дорівнює

вартості стандартного

SMS для Вашого

тарифного плану



Всі розваги одразу!

Джеки Чан



Борьба со временем никогда не проходит на равных. И даже такой именитый боец, как Джеки Чан, тут не в силах ничего поделать.

Он, конечно, все так же резв и крут, и в движении по-прежнему напоминает лопасти кухонного миксера, а его удары сильны и точны, но это уже несколько лет как не нападение, а глухая оборона. И эта оборона, судя по его новому



фильму, уже начинает сбоить. Старичок Чан откровенно молодится, отчаянно пытаясь выглядеть «во-о-от таким парнем», отчего эти попытки смотрятся еще более жалко. И компьютерные игры, вокруг которых крутится сюжет, выглядят как-то дешевой поделкой времен второй Sega. И урбан экстрим, который он пы-

тается с видом знатока продемонстрировать нам, сохранился в таком виде, пожалуй, лишь в глухих селах Уральской области. А это трогательное слово «новая» в названии фильма напоминает кокетство шестидеся-



тилетней красавицы, которая «не Вера Константиновна, а просто Верунчик». В фильме, конечно, есть своя изюминка, но зачем, скажите, ее выдавать за спелую и сочную виноградину? «Полицейская история», на чистоту, все та же, старая. Быть мо-

жет, чуть лучше предыдущих. Быть может, в чем-то чуть хуже. Но как бы там ни было, этого не достаточно, чтобы было интересно. Откровенно говоря, я никогда не симпатизировал этой джекичановскому начинанию в целом. Джеки Чан не драматический актер. По той же самой простой и сугубо биологической причине, по которой, скажем, Майк Тайсон не оперный певец. В наших сердцах Джеки навсегда останется парнем из «Доспехов Бога» и «Закусочной на колесах» – боевым малым, который

смешно получает оплеухи и смешно их раздает. И дай-то бог нам не запомнить его таким, какой он есть в «Новой



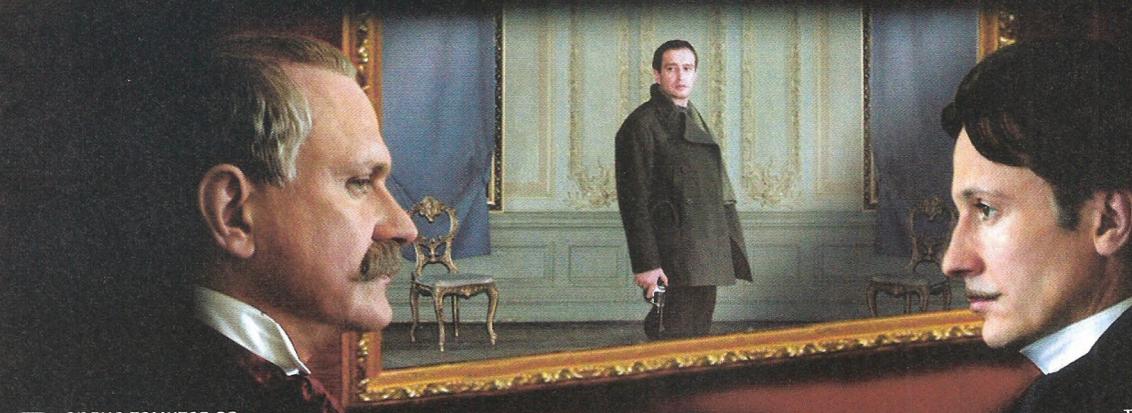
полицейской истории» – с натянутой мучительной гримасой на лице, которая, по-видимому, должна символизировать тяжкие душевые страдания лирического героя.

Джеки, дружище, просто будь собой, и мы будем любить тебя вечно! И бросай ты это, правда.

Боевик «Новая полицейская история»



Есть пророк в родном отечестве!



Сердце томится за старшего брата – Россию. То ли от нежности, то ли от гордости, но скорее – от зависти.

У них там, конечно, Путин и вся страна ходят строем, как муравьи по огороду, но зато на территории в одну шестую суши они единственные, кто может хоть что-то противопоставить бескомпромиссности Голливуда. И чем дальше, тем эти душевные томления становятся все сильнее. Что ни месяц – так у Москвы по две-три премьеры. Да таких, что и перед миром не стыдно, и самим посмотреть интересно.

В DVD-магазинах разделы, отведенные под фильм российского производства, стройными рядами квадратных коробочек вышли из своих забытых углов и теперь медленно, но уверенно теснят голливудские диски к дальним стенкам. И сегодня на острие этой атаки – суперблокбастер «Статский советник». Его главный герой – сыщик Эраст Фандорин, придуманный писателем Борисом Акунином, появляется на большом экране уже в третий раз. Мало-помалу он

становится супергероем, способным наравне тягаться с их Бондом, Джеймсом Бондом.

Параллели с номерным агентом очевидны. Его образ берутся воплощать разные режиссеры, один именитей другого. В разные годы его играют мужчины друг друга краше, а бюджеты возрастают с каждой новой серией. Если продолжать это сравнение, то «Статский советник» – это «Завтра не умрет никогда» бондиадной серии. В него также вбухано беспрецедентное количество бабок, но несмотря на это нельзя сказать с той же уверенностью, получилось ли лучше предыдущей серии или нет.

В «Статском советнике» играют абсолютно все россий-

ские актеры, у которых брали автограф хотя бы пять раз в жизни. Если вы любите какого-то конкретного русского говорящего актера, то не сомневайтесь – он там есть. Потому и бюджет «Статского советника» мама не горюй – \$ 65 млн. Учитывая, что фильм российский, в графе жанр можно было вписывать не «исторический детектив», а «фантастика» выше какая-то!».

Однако же сказать, что фильм получился на голову выше «Турецкого гамбита» и что эта голова к тому же в большой и красивой шляпе – я лично не берусь. Предыдущий фильм о Фандорине был резким, моднявым и стильным. «Советник»

тоже интересный, но уж больно пафосный. Так делали отличное кино лет десять назад. Сейчас,

как по мне, отличное кино выглядит немного иначе. Но ради молодца Фандорина я готов сделать скидку на эти годы.

Помимо псевдогордости за родное отечество вы непременно испытаете подлинное удовольствие от лихо закрученного сюжета и отлично поставленных сцен. Само собой, не пройдет и полугода, как доблестные США перекупят Фандорина, как это происходит со всем хорошим, что случалось в России. И будет он уже не статский, а, к примеру, «Штатский советник». Но уж лучше они к нам на поклон, чем как обычно.

Olmer



Английское название: «Manie Manie – The Labyrinth Tales»

Жанр: фантастика

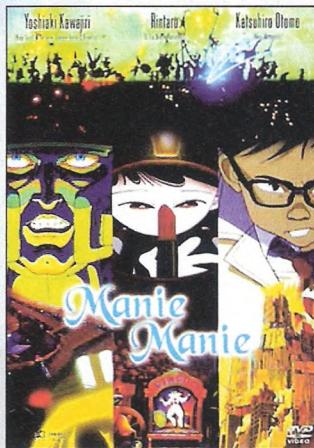
Создатели:

Режиссеры: Кацухиро Отомо, Ринтаро, Ёсиаки Кавадзири

Студия: Madhouse

Лабиринт без границ

Индивидуальность – это не талант. Это реальное восприятие окружающего тебя мира



кадры фильма, как сменяли общий план крупным планом,



как пытались с помощью определённых нюансов или дополнительных материалов раскрыть или показать глубину сюжета. Но больше всего мне



понравилась и чётко отложилась в моей памяти глава «Об индивидуальном стиле».



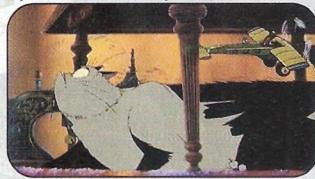
Я не хочу полностью переписывать её, да и незачем это, но пару строк из неё приведу. «В сокровении искусства всегда живет личность самого художника. Уже по тону рассказа мы легко отличим Достоевского от Толстого, Чехова от Бунина. В живописи импрессионизм существует как школа,



текущее имеет общие черты, но кисть художника оставляет



Несколько из вас вот так с ходу могут с лёгкостью вспомнить родоначальников экспериментального аниме. Ведь нынешнее телевидение не приемлет экспериментов.



Но поверьте, ещё до того как аниме стало поп-культурой, в его основе лежала та самая экспериментальная анимация, которая, основываясь на, к примеру, фантастических рассказах, пытаясь с помо-



щью ярко выраженного визуального ряда раскрыть все те полёты фантазий, которые приходили в голову режиссеру.

«Лабиринт сновидений» (Manie-Manie Meikyu Monogatari), созданный в 1987 году режиссерами Кацухиро Отомо («Аки-

ра», «Стимбой»), Ринтаро («Метрополис») и Ёсиаки Кавадзири («D: Жажда крови», «Аниматри-



ца») – это экранизация трех новелл японского писателя Таки Маюмуры, которая была с успехом принята многочисленной публикой на Токийском



международном фестивале фантастического кино.

Я заранее приношу свои извинения за то, что не рассказываю вам сюжеты новелл. Если о них попытаться рассказать в краткой форме, то их с лёгко-



стью можно уместить в пять предложений. К тому же если я про них расскажу, определённый эффект неожиданности от визуального ряда вы утратите.



Однако не всё так страшно или печально, как может показать-



ся. Просто сейчас на примере одной из новелл этого мультфильма я хочу поговорить с вами об «индивидуальном стиле», который всегда лежит в основе экспериментального аниме и кино. Ну что ж, приступим.



В соседней с нами России есть знаменитый учёный, член Национальной Академии Кинематографических искусств и наук, доктор искусствоведения, профессор Семён Израилевич Фрейлих, в 2002 году



специально для студентов кинематографических школ выпустивший книгу «Теория Кино: от Эйзенштена до Тарковского». Так вот, в своей книге он на очень многих различных примерах рассказал, как и почему режиссеры монтировали





свой неповторимый след, и мы по нему легко отличим Ренуара от Дега, Мане от Писсарро».

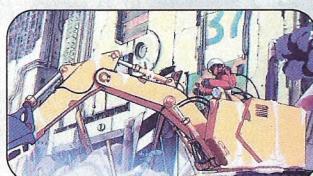
Как и в кинематографе, у творцов мультипликации всегда есть свой непревзойдён-



ный стиль и манера открывать зрителю все свои сокровенные мечты. И как вы уже знаете, любой мультфильм всегда начинается с идеи, которая по своему логическому принципу рассказывает человеку ту или иную проблему. Конечно, я понимаю, что многие из вас могут сходу привести пару десятков мультфильмов, в которых нет ни смысла, ни идеи. Но по-верьте, она есть всегда, так



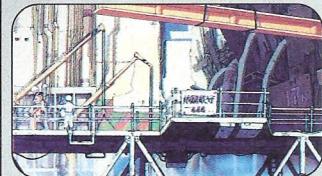
как человек, задумавший снять сей мультфильм, преследовал цель, на начальном этапе известную лишь ему. Вторым пунктом в процессе создания мультфильма идёт сценарий, по своей сущности чем-то похожий на книгу, но



только без расписывания второстепенных действий.

Не хочу вдаваться в детальные подробности, но вот несколько примеров касательно рассматриваемого мультфильма. Сцена, которую я привожу для рассмотрения, взята из третьей новеллы мультфильма «Лабиринт сновидений» – «Приказ остановить строительство». События здесь разворачива-

ются вокруг молодого парня, прибывшего на объект № 444 для остановки крупномасштабной стройки, и робота, руководящего строительными работами на этой территории.



Сцена начинается, когда Сугиока Цутома подплывает на лодке к причалу, где его должен встречать сопровождающий, и вдруг замечает, что всё, что ему рассказывали об объекте № 444, далеко от правды, всё намного хуже. И дабы это подтвердить, режиссер крупным планом показывает зрителю одновременно две вещи: массивность конструкций и их запущенность. Чтобы подчеркнуть



вторую особенность, режиссер фиксирует внимание зрителя на мелких и на первый взгляд незаметных деталях: деревьях, растущих прямо из железобетонных стен и грязных сливных водоканалов, птиц, гнездящихся в кронах деревьев, сооруже-



нии, больше похожем на непреподолимые джунгли у подножья двух гор, а не на массивный объект. И всё это из-за бесхозяйственности и бесконтрольности над готовыми участками объекта № 444. Надо не забывать, что этот мультфильм выполнен в комедийном жанре: режиссер раскрашивает многочисленные стены объекта не в светло-серые краски (наиболее типичный цвет для зданий), а в

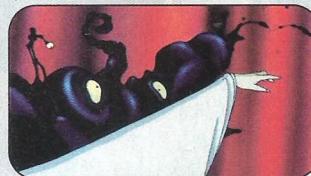


светло-жёлтые и светло-коричневые цвета. Для большей реалистичности он вводит в эту цветовую палитру чередующиеся плакаты «Осторожно! Опасно!» и «Здесь ведётся строитель-



ство объекта № 444», за время строительства успевшие изрядно выцвести и облупиться.

После этого начинается диалог, в котором совмещены эмоции в голосе главного героя и его действия с окружающими предметами, что окончательно убеждает зрителя в приукрашивании как минимум на половину всего сказанного Сугиоке начальством.



Следующая сцена – два монолога, из которых явствует, что главному герою в ближайшее время придётся не сладко: робот пытается выяснить личный номер и фамилию прибывшего и относит его к разряду помехи, которую нужно ликвидировать, а Сугиока Цутома, собирая свои вещи в че-



модан и не обращая внимания на робота, сетует на нахальное поведение водителей лодки – каждый о своём.

Если рассматривать данную сцену с позиции современного производства мультипликации, то все мелкие детали, на которые режиссер заставляет вас обращать внимание, просто бы вырезали, так как анимировать подобного рода объекты

не просто. К тому же, монолог между героями проще было бы показать, поочередно меняя



общие планы человека и робота, разбавляя их речь двумя или тремя крупными планами. Но этот мультфильм делался не для продажи, а для души. Поэтому режиссер, работая вме-



сте с аниматорами над проектом, все-таки сумел найти золотую середину, где не слишком большое финансирование, но очень большая любовь к самому процессу и к возможности с помощью качествен-



ной анимации показать зрителю возможности визуального воздействия.

P.S. Как-то Отому сказал: «Мне всегда хотелось делать фильмы, в которых беспорядок будет самым важным звеном. Мне хочется показывать



детали, которые бы постепенно складывались, словно мозаика, в одно целое. Поэтому я всегда трачу много времени на детали, но в итоге вы всегда можете насладиться той индивидуальностью, которую я показываю вам».



ASUS Spring Cup



Скаждым годом, месяцем и днем киберспорт в Украине приобретает все больший и больший размах. Еще два года назад мы с завистью смотрели на российские киберспортивные соревнования, спонсируемые компанией Asus. А прошлым летом радовались пер-

вым украинским отборочным на этот турнир. Сегодня же сезонными Асус-капами никого не удивить – они прочно обосновались в столице Украины и уже начали проникать в другие города.

Asus Spring Cup стал первым турниром серии, отборочные на который в нашей стране прошли сразу в двух городах – Киеве и Харькове. Столичные геймеры (и все специально приехавшие иногородние игроки) могли сразиться в трех номинациях: Counter-Strike, WarCraft III и StarCraft. Харьковчане же принимали у себя номинации по WarCraft III, StarCraft и Quake 3. Причем стратеги получили очень хорошую возможность поучаствовать в отборах в обоих городах – в Киеве соревнования по WCIII и SC прошли 7–8 мая, в Харькове – 14–15. Таким образом, сильные игроки, не получив-

шие квоты в первом этапе, могли повторно испытать свою судьбу через неделю.

Кроме того, достаточно интересной стала номинация Quake 3. В этот раз она проводилась в формате... 4x4! Не часто увидишь такой тимплейный вид игры, но в этот раз московские организаторы для разнообразия решили внести в список номинаций именно такой вид для шутерных мультиплеерных соревнований. Причем сетка было жестко ограничена шестнадцатью местами, из которых одно было выделено как квота для команды-победителя украинских отборочных.

StarCraft: Broodwar, Киев

Первые турниры Asus Spring Cup стартовали 7 мая с киевского «Старкрафта». Он (как, впрочем, и остальные украинские отборы) оказался достаточно неожиданным по результатам. А началось всё достаточно спокойно и, можно сказать, обыденно: состав в 16 участников из топовых игроков Украины, заранее определённый список фаворитов, имевших громадную вероятность выигрыша квот. Вот только игроки наплевали на «отцовство» этих самых фаворитов и поделили места несколько иначе.

Неожиданности начались в первом же туре, когда сильнейший киевский старкрафтер Энеми проиграл криворожцу

Топику, с которым уже не раз встречался на турнирах, но которому проигрывал крайне редко. Дальше – больше.

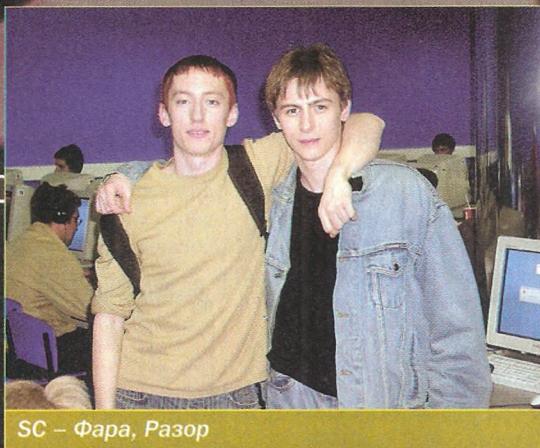
В первой игре лузеров Энеми попал на FT_Land'a и... снова проиграл. Да, в тот день судьба явно отвернулась от Ярослава. Отсутствие же главного конкурента сделало для ag.White.Ra путь к победе достаточно легким. Второе место взял вышеупомянутый Топик, доказав свой скайл и неслучайность победы над Энеми.

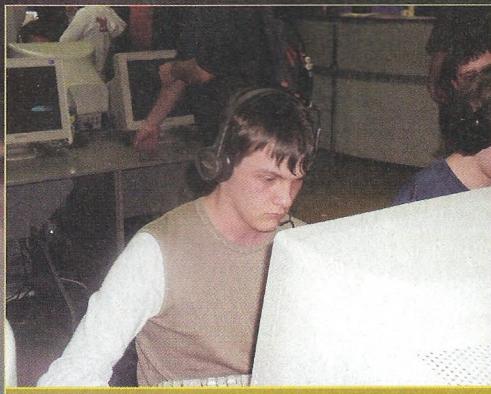
Места:

1. ag.White.Ra – квота, оплаченная поездка и проживание на финале в Москве;
2. k7.Topik – квота, оплаченная поездка и проживание на финале в Москве;
3. nGt.Fara.C-club – четыре билета в кинотеатр «Баттерфляй».

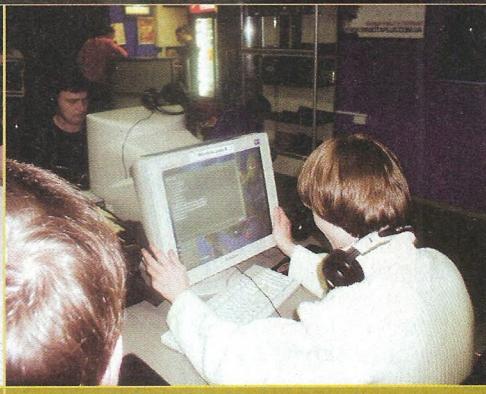
Quake 3, Харьков

Следующие состязания в рамках весеннего «Асуса» прошли 8 мая. Именно тогда в Харькове встретились украинские КУЗ-керы, разыграв между собой квоту на поездку в Москву. В тимплейной номинации 4x4 сражаться пришло всего шесть команд. Хотя слово «всего» тут может быть и неуместно, ведь шесть команд – это 24 человека – явно больше, чем старкрафтеров в предыдущий день. К тому же не будем забывать, что на «Асус» в основном приходят именно лучшие игроки, рассчитываю-





Prizrak



Starix из Amazing Gaming

шие на победу, для которых приз в виде поездки в Россию действительно является ценным.

В кузшном тимплие равных не оказалось сборной команде Донецка под названием TeamDN (думаю, как расшифровывается тег, вы и сами догадаетесь). Сформированная из половинок двух команд NcR.ult1ma и cccp*ua, которые не смогли поехать полным составом на «Асус», TeamDN показала класс сыгранности и два раза обыграла крепких представителей клана pro100.

Места:

1. TeamDN – квота, оплаченная поездка и проживание на финале в Москве;
2. pro100;
3. Simf и Ganja.

WarCraft III, Киев

В тот же день, 8 мая, Киев тоже принимал гостей, в этот раз на варкрафтской номинации «Асус». Участников по традиции собралось достаточно много – 64 человека (как видим, и старкрафтеры, и варкрафтеры нынче приходят таким количеством, чтобы сетку было удобнее чертить ☺). На турнире были представле-

ны все сильнейшие игроки Украины – Hot, Fix, Razor, Fodder, Izual, Myrik, Moonman, Fox, CrazyHum, Dred и т.д. К сожалению, не приехал Малой, нынче не часто балующий своим вниманием крупные турниры за пределами Крыма, но регулярно показывающий высокий уровень игры на локальных чемпионатах.

Что же касается Хота, то он на российский финал ехать не собирался, планируя участвовать на одном из зарубежных турниров. Будучи одним из лучших игроков мира и находясь в составе международного клана SK, Михаил стал постоянным завсегдатаем крупных ивентов, проходящих в других странах. В этот раз дата WCIII L совпала с российским «Асусом», решение сразу же было принято в пользу WCIII L, как более масштабного и престижного мероприятия. Именно поэтому в киевских отборочных Хот принял участие исключительно для того, чтобы помочь своим тиммейтам (Fix, Razor, Moriarty), прикрыв их от high-skill игроков других кланов.

Самым сильным варкрафтлером оказался Fix, давно начав-

ший наращивать свой скайл игры. Без чьей-либо помощи он дошел до финала и в итоге занял первое место (условно, но об этом позже). Наиболее интересные игры разгорелись в лузерах, куда упал Хот, сдав в первом туре игру Moriarty. Убив двух мемберов клана FuDeS (Изуала и Добера), а также крымского андеда Андроида, Хот прекратил участие в турнире, отдав следующую игру Разору. Дальше прошел целый ряд сложных и практически непредсказуемых игр с участием варкрафтлеров Fix.C-club, Razor.C-club, FuDeS)Tayfun, FuDeS)Fodder, Ghost.CrazyHum, AirNET)Moonman. По результатам их встреч в финал лузеров вышли Фоддер и Мунмэн, в суперфинал – Фикс. Дальнейшие игры никак не влияли на призы геймеров (все три первых места получали квоты и оплаченное проживание в Москве). Кроме того, часть игроков торопилась на поезд для участия на следующий день в ежегодном крымском турнире Victory-9May, поэтому финальные матчи не игрались, а места были выписаны исключительно по желанию крафтлеров видеть свое

имя под той или иной циферкой ☺.

Итоговые места:

1. iT.Fix.C-club – квота, оплаченная поездка и проживание на финале в Москве;
2. AirNET)Moonman – квота, оплаченная поездка и проживание на финале в Москве;
3. FuDeS)Fodder – квота, оплаченная поездка и проживание на финале в Москве.

StarCraft: Broodwar, Харьков

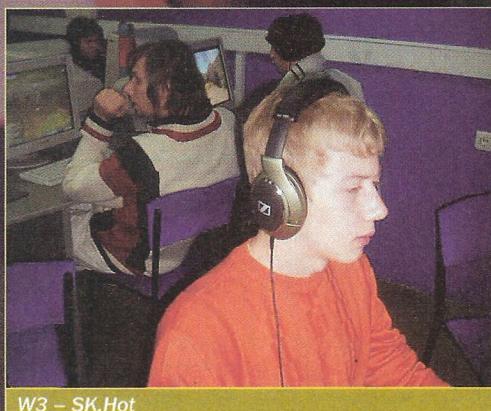
В следующий киберспортивный уикенд, 14 мая, марафонские соревнования «Асус» в Харькове возобновились с игр по «Старкрафту». Многие крафтлеры решили воспользоваться дарованным им вторым шансом и отыграть еще раз отборочные (всего таких желающих собралось 13 человек). Так и Енеть решил взять реванш за обидно быстрый проигрыш в Киеве и более чем уверенно дошел до харьковского суперфинала. А вот тут развернулись весьма интересные события: первую игру Ярослав проиграл foReLinG.bwt, вторую же тиммейты не играли, и победа была присуждена Енеть.

Результат:

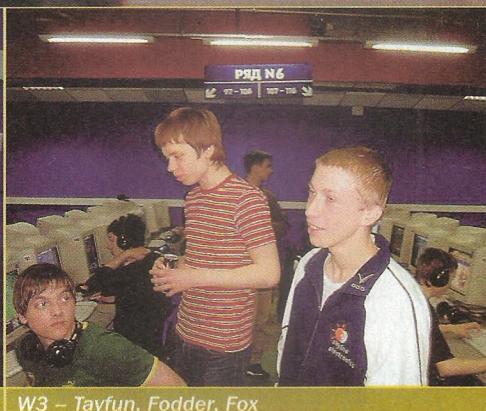
1. bwt.Enemy.C-club – квота, оплаченная поездка и проживание на финале в Москве;
2. foReLinG.bwt;
3. HR.Rush.

Counter-Strike, Киев

В тот же день в Киеве прошёл самый большой и сложный тур из



W3 – SK.Hot



W3 – Tayfun, Fodder, Fox

всех отборочных «Асуса» – отыгрывалась номинация по Counter-Strike. Традиционно эта игра у нас в Украине (да и не только в Украине, а во всем мире) пользуется наибольшей популярностью, а потому на турнир со всей страны съехалось аж 52 команды + 1 команда из Молдавии. Итого, 53 команды = 265 человек участников и ещё десятка четырёх зрителей и команды поддержки! Отборочные были жаркими – игры шли целый день, а суперфинал окончился уже за полночь. Впрочем, я забегаю наперёд.

Из наиболее сильных команд можно было наблюдать фаворитов турнира pro100.XADO (Харьков), Amazing Gaming.C-club (Киев), eXplosive (Киев), а также Numbazz (Львов), Moralez (Донецк), DD (Киев), Maverick (Одесса) и HR.Diosoft (Днепропетровск-Киев). Практически все они оправдали возложенные на них надежды и показали хорошую игру.

Честно говоря, несколько разочаровали лишь pro100, слетев в лузера во втором туре дабла (до TOP16 отыгрываясь жёсткая сингловая сетка) от команды DD. Один из наблюдателей сказал: «Боже, я впервые вижу, как рвут pro100!» Матч действительно начался не в пользу харьковчан – DD сразу же набрали огромный отрыв по раундам, и вторую сторону играли с большим перевесом. В конце pro100 всё-таки су-

мели собраться и несколько раз брали ключевые раунды. И лишь в заключительном раунде DD удалось перестрелять именитых соперников, сведя счёт к 16:14. Далее «простаки» так и не смогли оправиться от поражения, проиграв в 1/4 лузеров одесской команде Maverick (счёт, впрочем, тоже был почти равным – 16:13).

Из других команд отдельно отмечу молдаван CSG, в первой игре показавших настолько быстрый и слаженный тимплей (счёт 16:0), что им я предрекал попадание как минимум в топ3. Но всё-таки по уровню они не дотянули до украинских коллег, проиграв сначала Hitline, а затем Maverickам.

внимание прессы – они действительно показали уверенный стиль игры, спокойно пройдя до суперфинала. Из лузеров к ним поднялась вторая киевская команда eXplosive, также собранная из ветеранов Counter-Strike. Финальные игры за оплаченную квоту были действительно тяжелы – представьте, каково играть друг против друга постоянным спарринг-партнёрам. Несмотря на позднее время игр, больше полусотни зрителей, затаив дыхание, сидели за спинами игроков...

Первая игра была отыграна eXplosive на втором дистанции в ритме постоянного прессинга соперников, что и решило её исход в пользу A-Gaming. Лишь во втором, не менее на-

геймеры тоже оказались не лыком шиты, S13.Frianik всё-таки смог не только пробиться в квоты, но и в взять первое место.

В то же время результаты оказались весьма неожиданы – сильный одесский Фокс смог добраться только до третьего места, уступив Сонику, редкому гостю крупных украинских турниров. Также не-предвиденным оказалось и 5–6 место Малого, решившего наконец выехать разок из Крыма и померяться силами с другими геймерами Украины. Честно говоря, от него ожидалось большее.

Места:

1. S13.Frianik – квота, оплаченная поездка и проживание на финале в Москве;



eXplosive.yXo & eXplosive.Bobo



Маверики в игре

2. V.W.Sonik – квота, оплаченная поездка и проживание на финале в Москве;

3. Fox[SkyLine] – квота на место в сетке в Москве.

Вот так у нас в Украине прошли весенние отборочные на Asus Cup. Сборная команда по CS, WCIII, SC и Q3 сформирована и готова выезжать в Россию. Мы же ждём их результатов и надеемся только на победы.

FuDeS)Zerkella

P.S. Запомнившимся смешным моментом стал боевой диалог в исполнении неплохой CS-команды Hitline, давно уже сыгравшейся и, по идеи, выучившей назубок все игровые карты:

– Хей, последний на «пятаке», зажмёшь его! Быстро, вдвоём идём туда!

– Понял, уже на подходе... (пауза) Хммм, а «пятак» – это что, и где оно находится?..

WarCraft III, Харьков

Заключительный тур украинского «Асуса» состоялся 15 мая в Харькове. Свой повторный шанс выйти в российский финал использовали вакрафтеры. Состав участников не намного отличался от того, что был на киевских отборочных, в сумме же пришло 42 человека. Неожиданным стал приезд белгородских игроков, серьёзно претендовавших на топовые позиции. И хотя украинские

Хит-парад клубных игр Мая

Третий месяц весны, практически означающий для нас приход лета, не внёс особых изменений в уже ставший привычным рейтинг популярности игр в компьютерных клубах Украины. В мае мы всё так же продолжали играть в онлайневые MMORPG (Ultima, Lineage, MU), сдабриваемые под настроение мультиплерными играми на рефлексы (CS, NFS, FIFA и WarCraft). Ранее пришедший в рейтинг LOTR: The battle for Middleearth, как ни странно, так и остался в топовой десятке. Несмотря на то что последняя позиция нашего хит-парада все предыдущие месяцы постоянно меняла своего владельца, в этот раз «Властелин Ко-

лец» не сдал её никому (хотя второй Diablo и вторые «Космические Рейнджеры» практически наступали ему на пятки).

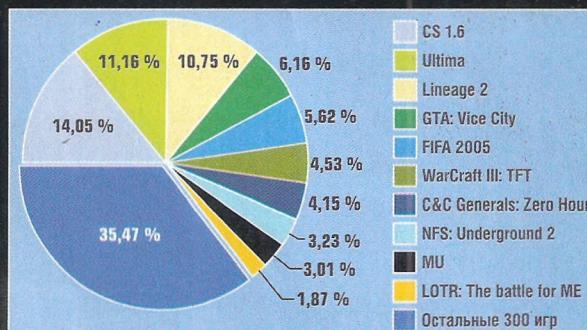
Немного удручет тот факт, что мы так и не разделили MU на две части: классическую версию игры и новую MU: Eclipse – переделку от украинских разработчиков. Запланированный обзор «Эклипс» был отменён, поскольку в мае начались проблемы с функционированием её сервера – он банально лежал. Действительно жалко, ведь на выставке «Игроград» игрушка нам очень понравилась. Красивенькая, переливающаяся всеми цветами трехмерной радуги и использующая целый набор страшных слов вроде «анизотропная

фильтрация» или «антиалиасинг», своей полумультишной графикой «Эклипс» радовала глаз всех фанатов ролевых бродилок. Впрочем, надежда увидеть её в списке любимых онлайневых игр украинских геймеров ещё жива: разработчики обещают скорое возрождение этой MMORPG.

Что же касается общей ситуации в рейтинге, то тут практически ничего не поменялось, если не считать обмен соседними местами игр GTA <-> FIFA и Generals <-> NFS. Резкие изменения, скорее всего, произойдут в июне,

когда у школьников и студентов начнутся летние каникулы. Вот только в какую сторону будут эти перемены? Сложно сказать. Возможно, увеличится количество времени, отыгранного ультимистами. Ведь в отсутствие обязательной учёбы они смогут больше времени проводить в клубах. А может быть, появится больше новых каунтерстрайкеров – за счёт геймеров, уехавших на отдых в другой город и там вынужденных играть в CS, восполняя таким образом отсутствие любимых игрушек в местном клубе. Что ж, гадать не будем – посмотрим на рейтинг через месяц.

FuDeS)Zerkella

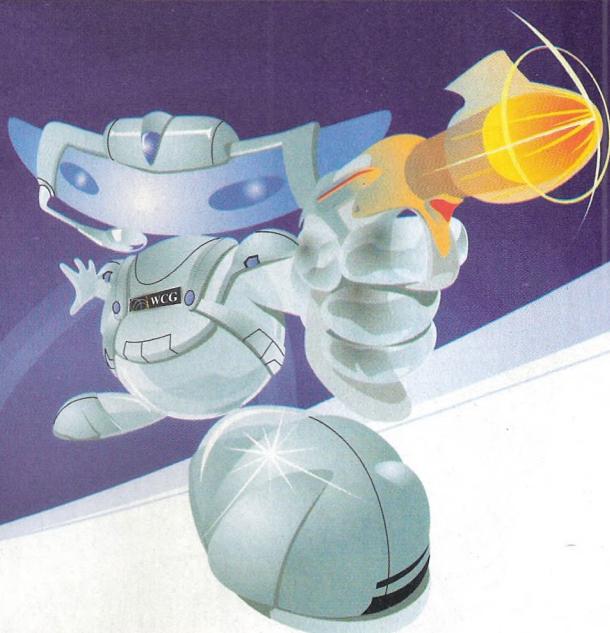


► Как мы составляем рейтинг

Для того чтобы получить объективную статистику, используется комплекс управления компьютерным клубом ZShell (www.zshell.com.ua). Он позволяет собирать информацию с поминутным учетом того, сколько времени пользователь играл в ту или иную шпилью. Для создания полноты картины мы берем отчеты из полутора десятка самых обычных компьютерных клубов (20–40 машин), разбросанных по всей стране (семь из них в Киеве и Киевской области, остальные – в других крупных городах). Так что благодаря точности и достаточной широте выборки результаты вполне объективно отражают настроение клубных завсегдатаев.

WCG 2005

WORLD CYBER GAMES



WCG
WORLD CYBER GAMES

Більше ніж гра!

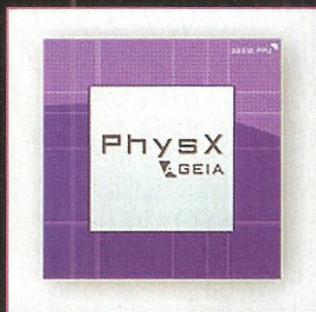
Ти готовий залишити свій слід у віртуальній історії? Всесвітні кібер-ігри знову запрошують гладіаторів. Зареєструйся на сайті www.wcg.com.ua і візьми участь у відбірковому регіональному турі.

Країні війни віртуального простору зійдуться у фінальному поєдинку, що відбудеться 16-20 листопада у Сінгапурі

Медіа-партнери:



А за физику ответит PhysX!



Процессор изначально был рассчитан на то, чтобы проводить операции с данными в памяти компьютера. То, что эти данные придется когда-нибудь визуализировать, не думал никто. И только потом, когда стало ясно, что все вычисления можно представить в наглядном виде, аппаратчики задумались: как это всё дело вывести на экран? Много позже, когда появились игры, графика стала не менее нагружающей процессор задачей, чем сама обработка данных об игровом мире. А сейчас, с появлением движка типа Havok, который просчитывает, что будет, если бочка из гофрированного металла весом 50 кг врежется в трухлявый деревянный забор, появился еще один тупик: компанию слишком много думает над

взаимодействием физических моделей

в игровом мире. «Физический движок» на сегодня стал обычным делом, улучшающим интерактивность, но снижающим производительность. Неудивительно, что появились люди, объединенные общей идеей в компании AGEIA, решившие создать физический процессор.

У процессора уже есть имя PhysX, и есть воплощение его в микропроцессоре. Как говорят в AGEIA: «Будущее игр – в физике. Будущее физики – в "железе"». От себя стоит добавить: будущее железа – в поддержке его софтом. Ведь что сейчас происходит с процессорами и операционкой на 64 бита, а не на 32 бита, как было до сих пор? Процессор есть, операционка есть, а игр под них – нет. Так что теперь дело за внедрением физического движка в продукцию производителей материнских плат (именно на «мамах» будет размещаться процессор) и разработчиками софта.

Если всё пойдет как надо (а другой вариант не приемлем), то в ближайшем будущем нас ждёт дей-

ствительно настоящая интерактивность, когда ломаются не только те деревья, которым разработчик разрешил ломаться, бьются не только те стекла, на которых наложены соответствующие скрипты, и от ветра шелестят не только те листики, которые должны шелестеть по чьей-то задумке. Мир в игре должен стать реальным до такой степени, что нам не придется искать законы, по которым работает ЭТОТ мир в ЭТОЙ игре. Мы просто будем поджигать горючие предметы, ломать ломающееся, катить колеса и отбрасывать коробки, а не тупить перед картонными ящиками, отыскивая скрипт, позволяющий перебраться через двухсотграммовую коробку.

Всё время мы говорим о том, что реалистичности в играх пока мало. К примеру, вспомним гонки или стратегии. В гонках редко бывает так, чтобы автомобиль был действительно реалистично, а стратегии грешат тем, что стоящий посреди дороги куст приходится обходить даже на танке. Да, в общем-то, во всех жанрах можно найти пробелы, отыскивающие игру от реальности.

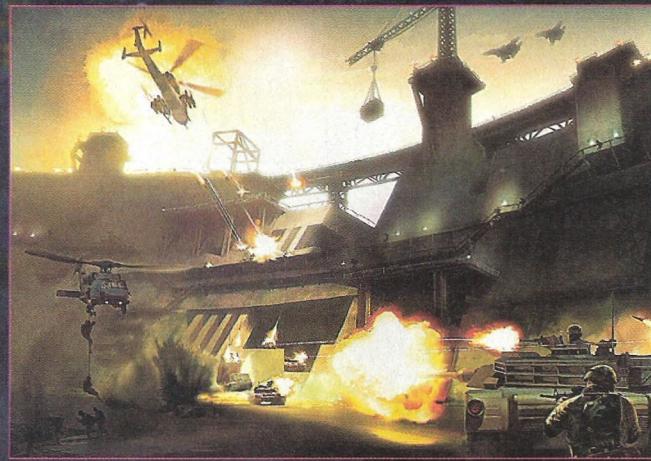
Производством процессоров и дочерних плат, на которые в отдельных случаях будут монтироваться PhysX, будет заниматься компания TSMC. Как мы уже сказали, процессор может размещать-



ся на материнке, и уже во втором полугодии 2005 года должны появиться первые такие платы. Однако будут делаться и материнские платы со специально отведенным под физический движок разъемом PCI Express, в который, параллельно видеокарте, будет вставляться карта с этим процессором. О ценах пока никто даже не заикается, но говорят, что плата будет доступной большинству геймеров. Вероятно, стоимость платы не будет отличаться от стоимости средней видеокарты, и, как предсказывают аналитики, цена будет чуть больше 100 долларов.

Союз будет содержаться 125 миллионов транзисторов. С процессором будет использоваться память типа GDDR-3, причем объем ее будет составлять до 128 Мб уже в первых моделях.

PhysX будет высчитывать до 50 000 элементов на одной сцене, а это немало –



Изначально высказывались мнения о цене в пределах 100–400 долларов, но 400 долларов – все же высокая цена для вспомогательного продукта, без которого до сих пор как-то обходились. В будущем наверняка появятся процессоры разной производительности, и мощные образцы будут стоить дорого, но начинать с высокой цены на продукт, не поддержаный разработчиками, по крайней мере самонадеянно.

Но вернемся к технологиям. Физический процессор возьмет на себя динамику твердого тела, глобальное определение столкновений объектов, анализ ограниченных элементов, динамику мягких тел, динамику жидкостей, симуляцию волос и симуляцию одежды. То есть все подобные вещи теперь будет просчитывать не центральный процессор, а PhysX.

Производиться процессор будет по техническому процессу 0,13 мкм. На процес-



считается, что для сегодняшнего дня это просто-таки прорыв в производительности. Что касается поддержки технологии игрофайлами, то как минимум два из них сразу заявили о поддержке в будущих продуктах физического ускорителя, а Activision сказала, что ее Unreal Tournament 2007, который будет базироваться на движке Unreal3, точно будет поддерживать PhysX. Это естественно, ведь без такого ускорителя физику мира, создаваемого движком Unreal3 в достаточном объе-

ме не сможет потянуть ни один настольный процессор. В общем, о разнообразных трюках типа double-jump или бросание гранаты на расстояние в 1 км, скоро, наверное, придется забыть. Может быть, это и грустно, но на по-входу у технологии пойдет большинство разработчиков, и игры перестанут быть наивными, какими они пока остаются. Всё дальше и дальше игры уходят от логического наполнения к визуальному. Сегодня существует целая армия поклонников игр класса action, готовых покупать шутеры только за то, что они красивые и реалистичные.

Для размещения
рекламы
в рубрике
«Реальный
базар»

ЗВОНИТЕ
(044) 501-9355

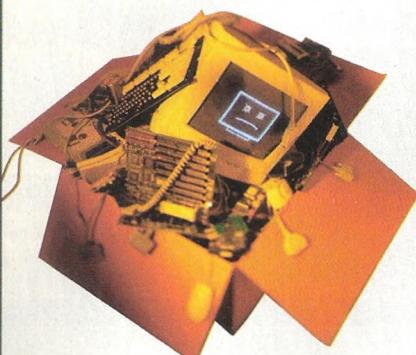
КОМП'ЮТЕРИ
та КОМПЛЕКТУЮЧІ

Київ, вул. Білоруська, 8
магазин «Каприз»

455-90-71
pc-hard@i.kiev.ua
www.pc-hard.com.ua

КОМП'ЮТЕРИ
конфігурації на замовлення

... ДОГРАВСЯ ?



НОВИЙ «ОЗБРОЄНИЙ» ПК.
ВІД 3000 ГРИВЕНЬ

*пропозиція дієсна до 25 червня
(044) 486-71-71
багатоканальний



www.astron.com.ua

■ РЕАЛЬНИЙ БАЗАР

на диске «Шпиль!» №6
Вы найдете:

- Видео:
 Far Cry 64 bit
 Hitman:
 Delta Force Xtreme
 Blood Money
 Quake 4 Mania Sunrise
 S.T.A.L.K.E.R. DirectX 9.1
 Hitman: Blood Money
 Демки:
 Quake 4
 Delta Force Xtreme DirectX 9.1
 TrackMania Sunrise

Беспрерывная подписка на «Шпиль!» за 2004 год!

Чтобы подписаться:

1. Перечисли получившуюся
сумму на расчетный счет:

ООО «Декабрь»,
р/с 26007103801
в АКБ «Интеграл» г. Киева,
МФО 320735,
код ОКПО 30262819

2. Вышли по почте
доставочную карточку
и копию чека об оплате
по адресу: ООО «Декабрь»,
пр. Победы, 53, г. Киев,
03680

3. Если есть вопросы, звони:
(044) 454-08-74

Твой «Шпиль!»

ДОСТАВОЧНАЯ КАРТОЧКА

Номера за 2004 год, стоимость в гривнах:

Журнал без диска			Журнал с диском		
Да!	5	4,80	Да!	5	6,0
Да!	6	4,80	Да!	6	6,0
Да!	7	4,80	Да!	7	6,0
Да!	8	4,80	Да!	8	6,0
Да!	9	5,0	Да!	9	7,0
Да!	10	5,0	Да!	10	7,0
Да!	11	5,0	Да!	11	7,0
Да!	12	5,0	Да!	12	7,0
Да!	Спецвыпуск №2 «Читы и коды»			11,0	
Да!	Спецвыпуск №3 «Все об RPG»			11,0	
Да!	Спецвыпуск №4 «Читы и коды»			11,0	
ИТОГО					

Фамилия _____ Имя _____

Индекс _____ Адрес _____

Номер телефона (с кодом) _____

«Шпиль!»

Видавець: ТОВ «Декабрь»
Україна, Київ, 2004 р.
Виконавчий директор
О.О. Юрієвич

РЕДАКЦІЯ

Головний редактор
М. Писаревський
Редактор
О. Ліщук
Літературний редактор
Ю. Тимошенко
Дизайн та комп'ютерна
верстка
О. Заславська
Фотокореспондент
М. Смоляр
Відділ реклами
О. Сепітій
Відділ збуту
І. Краснопольський
О. Нікіфоров
Зав. виробництвом
Ю.О. Курніков
producer@comizdat.com

Ціна за домовленістю

Рукописи не рецензуються
і не повертаються.

Повну відповідальність за точність
та зміст реклами інформація несе
рекламодавець.

Підписано до друку 23.05.2005.

Наклад 24 900 прим.

Видрукувано з готових фототрим
ТОВ «Декабрь» у друкарні
«Новий друк»
Зак. №05-3434

Друк офсетний
Формат 60x90/8
10,5 ум. др. арк.

Відповідальність за якісне
поліграфічне виконання несе
друкарня «Новий друк»
м. Київ, вул. Магнітогорська, 1,
тел. (044) 552-80-50.

Технічні підтримки редакції забезпечує
компанія «ЕПОС» (тел. 462-52-68)



АДРЕСА РЕДАКЦІЇ ТА ВИДАВЦЯ:

ТОВ «ДЕКАБРЬ»
Україна, 03680, м. Київ-680,
просп. Перемоги, 53,
Тел./факс: (044) 501-9355
E-mail: shpil@comizdat.com

© ТОВ «Декабрь», 2004
Засновник – С.М. Костюков
Свідоцтво № КВ-5116 від 14.05.2001

Усі права застережені. Використання
матеріалів у будь-якій формі можливе
лише за письмовою згодою редакції.

В оформленні використано
рекламні матеріали фірм-виробників
та матеріали з сайтів:
www.overgame.com, www.theoxygentank.com,
www.gamespot.com, www.gamesville.com,
www.gamecenter.com, www.gamewallpapers.com.

Передплатний індекс – 23852
з CD-диском – 01727

РЕКЛАМНИЙ ІНДЕКС:

LG Electronics	2-я обл.
Пойнт Ком	3-я обл.
Samsung Electronics	4-я обл.
UMC	1
Life:)	3
ИКС Мегатрейд	5
1С Украина	7, 17, 27
Eletec	9
Gillette	13
IP Telecom	29
Еспарт	41, 45
DiSeS	53
ШПИЛЬ!	61
Блочная реклама «Реальный базар»	63

... і Ви побачите
навіть непомітне!



КОНТРАСТНІСТЬ

до 1500:1

ШВИДКІСТЬ
РЕАКЦІЇ

8 мілісекунд



Нові TFT-монітори Samsung 173P^{Plus} / 193P^{Plus}

з рекордними показниками швидкості реакції (8 мс)
та контрастності (до 1500:1)!

Надшвидка реакція матриці (8 мс) робить ці монітори незамінними для перегляду DVD, особливо захоплюючих блокбастерів, та динамічних комп'ютерних ігор. Функція MagicPivot автоматично розвертає зображення при повороті монітора (0-180°). Ваші незабутні враження дополнить дизайн, а зручність у користуванні гарантується новою ергономічною конструкцією підставки.

Завдяки неймовірному ступеню контрасту від 1000:1 (193P^{Plus}) до 1500:1 (173P^{Plus}) користувач нового TFT-монітора Samsung зможе розрізняти непомітні раніше відтінки і відтворити на екрані все розмаїття кольорів. Тепер можливості відтворення кольорів дорівнюють можливостям їх розрізнати, притаманним лише людському оку.

Алгірі (0482) 379706, 379707

MTI (044) 4583434

Фокстрот IT (044) 2477037 (опт), 2359172 (роздр)

Рома (061) 2209622, 2209621, 2209615

Прексим-Д (048) 7772277, 7772266

ДатаЛюкс (044) 2496303

Інформацію про магазини та дилерів Ви можете отримати за телефоном
інфо-служби Самсунг Електронікс: 8-800-5020000 (дзвінки зі стаціонарних телефонів в межах України безкоштовні)
www.samsung.ua



SAMSUNG